Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

JOC FULL! KILL SWITCH

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Septembrie 2006 13,5 LEI



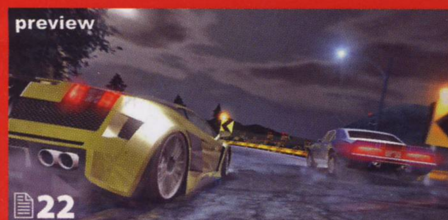
NEMȚII ÎN SPAȚIU
DARKSTAR ONE
Ich bin ein Freelancer

RENAȘTEREA UNUI GEN
CIVCITY ROME
Îl cunoașteți pe Antonius, care toarnă mult betonius?

PERSPECTIVE SÂNGEROASE

reservoir dogs™

POVESTEA UNUI JAF DEVENIT LEGENDĂ



NEED FOR SPEED: CARBON



FOOTBALL MANAGER 2007



SECRETELE SUNETULUI PERFECT



DEMOS CALL OF JUAREZ ■ FLIGHT SIMULATOR X ■ GTR 2 ■ LEGO STAR WARS 2 ■ STAR WOLVES 2 **MODS** CLONE BANDITS ■ TYRANTS OF THE MOONSEA **FILME** BULLY ■ DEAD RISING ■ ELVEON ■ LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE ■ MOTORSTORM ■ PORTAL ■ RESERVIOR DOGS **UTILITARE** ATI CATALYST 6.7 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 91.31 ■ ESET NOD ANTIVIRUS SYSTEM ■ GAME XP ■ RIVATUNER 2.0RC16 ■ DESKTOPX 3.2 ■ SUPER DVD COPY 2.28E **PATCH** AGE OF EMPIRES III 1.08 ■ GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 1.21 ■ QUAKE 4 1.3 ■ STACKED WITH DANIEL NEGREANU 1.2 ■ TITAN QUEST 1.11

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



Își spune The Entertainment Software Association (ESA) și este singura formulă în care Electronic Arts stă lângă Ubisoft, sau Microsoft este flancat de Sony și Nintendo. În ESA sunt cu toții prieteni și, din când în când, pun pe răbojul digital agoniseala de peste an. Se fac socoteli, se analizează oportunități și amenințări pentru ca la sfârșit să ia cuvântul cifrele. Și cifrele nu mint. Iar recent lansatele rezultate ale ultimului raport ESA pentru SUA au multe de spus. Într-adevăr, pentru noi cifrele date publicității nu au în spate proximitatea spațială, însă influența pieței americane asupra industriei jocurilor video este una importantă și fiți siguri că suntem direct afectați de preferințele gamer-ului american. Tendința de a lansa jocuri doar pe console, eventual cu o portare pe PC după ceva timp, pentru ca producătorul să-și ridice și bonusul după ce a încasat jack-pot-ul, este pe cale să se transforme într-o stare de fapt. Din 1998 până azi, veniturile aduse din partea PC-urilor s-au înjumătățit, ajungând să reprezinte a șasea parte din suma „produsă" de console. Chiar dacă declinul PC-urilor a fost încetinit de explozia MMO-urilor, cu o contribuție specială din partea RPG-urilor, majoritatea s-au pus de acord că acesta este cântecul de lebădă în interpretarea PC-urilor. Nu trebuie ignorată nici importanța pirateriei în toată povestea și un plan de exterminare a PC-ului din zona jocurilor video nu pare a fi cel mai fantezist scenariu. O altă informație interesantă oferită de cifrele raportului ESA este că, în ultimii 10 ani, 2005 a fost singurul an în care s-a înregistrat o scădere, totalul încasărilor, PC+console, egalând suma de șapte miliarde de dolari din 2002. Însă toată lumea așteaptă cu optimism lansarea ultimelor două console din next-gen. Profilul consumatorului de jocuri video are și el farmecul lui. În 2005, un sfert din gameri aveau peste 50 de ani, vârsta medie fiind de 33 de ani, gamerițele s-au strâns de un 38%, iar aproape jumătate din americani au cumpărat sau vor cumpăra un joc video în acest an. Altfel spus, banii de pensie zboară pe un HALO, angajații strecoară la muncă clientul de WoW, de Barbie mai are grijă doar Ken, iar singurele lucruri mai comune pentru americani sunt permisul NRA și „simpatia" față de căpitanul lor. In your face music industry!

Mai țin să spun, preventiv, că discursurile anti-PC sau anti-console nu își au rostul. Este normal să susținem PC-ul, doar cu el am crescut, la fel de normal este și să recunoaștem avantajele consolelor, doar cu ele vom continua aventura.

Kimo wants his Xbox360 now, poftim că vi l-am dat în gât.

■ **Rzarectha**



TOP 3 / REDACTOR



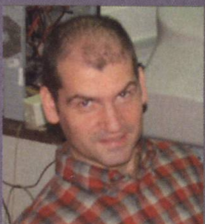
cioLAN
1. DarkStar One
2. Reservoir Dogs
3. Safecracker



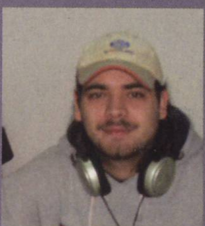
BogdanS
1. Saitek P440 Force Feedback Wheel
2. TRENDnet TPE-224WS
3. Speed Link Medusa 5.1



Locke
1. DarkStar One
2. Safecracker
3. Reservoir Dogs



Marius
1. Sid Meier's Civilization IV: Warlords
2. DarkStar One
3. Safecracker



Rzarectha
1. Reservoir Dogs
2. Safecracker
3. DarkStar One



KiMO
1. Reservoir Dogs
2. Flatout 2
3. DarkStar One

cuprins cd/dvd

Demo

Call of Juarez (DVD)
DevastationZone Troopers
Flight Simulator X (DVD)
GTR 2
LEGO Star Wars 2 (DVD)
Sword of the Stars
Star Wolves 2 (DVD)

MODs

Clone Bandits (DVD)
Damnation (DVD)
A Dance with Rogues part I (DVD)
Crimson Tides of Tethyr (DVD)
Siege of Shadowdale
Tyrants of the Moonsea (DVD)

Filme

Bully
Dead Rising (DVD)
Elveon (DVD)
Lineage 2: The Chaotic Chronicle
MotorStorm (DVD)
Need for Speed: Carbon (CD)
Portal (DVD)
Reservoir Dogs

Imagini

Archlord
Command and Conquer 3: Tiberium Wars
Vampire Story

Wallpaper

CivCity Rome
Dungeon Siege II: Broken World
Tabula Rasa

Screensaver

25 to Life (DVD)

Drivere

ATI Catalyst 6.7 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 91.31 (DVD)
Patch
Age of Empires III 1.08
Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.21 (DVD)
Quake 4 1.3 (DVD)
STACKED with Daniel Negreanu 1.2
Titan Quest 1.11

Antivirus

NOD32 Antivirus System 2.51.30

Freeware

ATI Tray Tools 1.0.5.880
ExtractNow 4.27
Game XP 1.5.10.1 (DVD)
InstallStation 1.0.5 (DVD)
Maxthon Combo 2.0.0.6363 (DVD)
QTracker 4.31 (DVD)
RivaTuner 2.0RC16

Shareware

Absolute Video Splitter Joiner 1.7.2
DesktopX 3.2 (DVD)
EF Commander Lite 5.60
Super DVD Copy 2.28e

EXTRA

Privateer Gemini Gold (versiune completa) (DVD)
Armagetron Advanced (versiune completa)
Space Invaders OpenGL (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Kill.Switch



Cu siguranță, Kill.Switch nu a fost în istorie un punct de referință, însă are acel dar de a te prinde și de a te ține. Inițial lansat pentru console, jocul te va surprinde încă de la început prin faptul că vei fi de fapt „The Bad Guy" și nu super-soldatul viteaz, cu tone de conștiință și inteligență puse în slujba omenirii. Vei fi cel care curăță, rezolvă și repară pe urma celorlalți. Așa că... activează interfața și treci la treabă!

SEPTEMBRIE 2006

RAYMAN RAVING RABBITS - PRIMELE IMAGINI

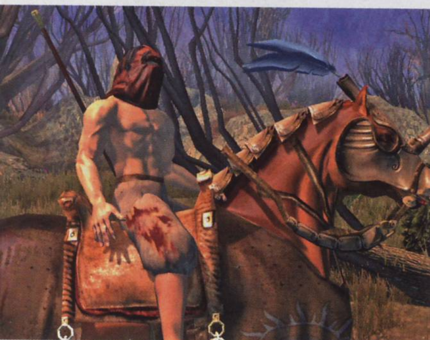


Într-un final, iată că Ubisoft a scăpat printre degete primele imagini din Rayman Raving Rabbits, noua şi ţăcănita realizare a lui Micheal Ancel, creatorul seriei şi al superbului Beyond Good & Evil. De amintit că noul Rayman vine peste noi la finalul anului, dacă nu cumva Ubi decide să-l trimită învârtindu-se prin 2007. Doamne fere'!

Level design de excepţie şi iepuri descreieraţi cu ochii injectaţi. Wiiiii!

AGE OF CONAN VA FI DISTRIBUIT DE SCI / EIDOS

Funcom a anunţat semnarea unui acord de co-publicare cu SCi/Eidos a MMORPG-ului (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Age of Conan: Hyborian Adventures. Conform acestui acord, SCi/Eidos va publica produsul de raft (jocul în cutie), în timp ce Funcom îşi reţine drepturile de distribuţie digitală, pe internet. Acordul confirmă faptul că SCi/Eidos va avea drepturi de distribuţie în Europa, America de Nord, Africa de Sud, Australia şi Noua Zeelandă. Funcom va opera serverele, va oferi serviciu pentru clienţi şi va colecta şi încasa veniturile generate de taxa achitată de către jucători.



Atât Funcom, cât şi SCi/Eidos au căzut de acord pentru lansarea lui Age of Conan: Hyborian Adventures între lunile martie şi mai 2007. Contractul conţine referiri specifice la cifre de vânzări preconizate, care, dacă vor fi atinse, îi vor asigura un succes răsunător noului MMO. Versiunea pentru PC a lui Age of Conan se află în acest moment în etapa Beta a producţiei, iar reprezentanţii Funcom şi SCi/Eidos s-au declarat mulţumiţi de stadiul în care se află jocul. Cele două companii vor colabora pentru a aduce Age of Conan şi pe piaţa de jocuri pentru console.



„Suntem încântaţi să colaborăm cu SCi/Eidos pentru publicarea lui Age of Conan," a declarat CEO-ul Funcom, Trond Arne Aas. „SCi/Eidos a dovedit că are capacitatea de PR, marketing şi distribuţie pentru a lansa cu succes jocuri din serii faimoase - Hitman, Tomb Raider - şi nu am fi putut găsi un partener mai potrivit pentru co-publicarea lui Age of Conan. Companiile noastre împărtăşesc ambiţia de a asigura succesul acestui joc şi suntem convinşi că acest parteneriat va maximiza potenţialul de vânzări."

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ÎN MARTIE 2007. PROBABIL



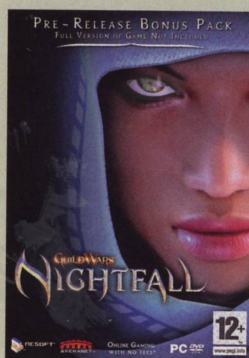


Ei, uite că oamenii de la Activision au anunţat data (aproximativ) exactă de lansare a mult aşteptatului Enemy Territory: Quake Wars, care se va lăsa aşteptat până la finele sfertului de an fiscal 2007, adică prin martie (tot 2007). Surprinzătoare este declaraţia celor de la Activision, care au menţionat faptul că id Software are la îndemână toate pârghiile posibile pentru a influenţa data de lansare.

GUILD WARS NIGHTFALL PRERELEASE BONUS PACK PENTRU POFTICIOŞI



NCsoft Europe şi ArenaNet dau de veste că pe 15 septembrie vor lansa Guild Wars: Nightfall Prerelease Bonus Pack. Pachetul va conţine un cod ce permite accesul pe o perioadă de 14 zile de-a lungul a 10 ore în universul Guild Wars (în traducere liberă, aceasta însemnând că pofticioşii îşi vor putea face de cap atât prin campania originală, Prophecies, cât şi prin Factions) şi un Guild Wars: Nightfall Bonus Key, ce va oferi un slot suplimentar pentru personaje. De asemenea, amatorii se vor pricopsi cu noi imagini din noua campanie, item-uri exclusive pentru noile profesii (Paragon şi Dervish), un strategy guide de buzunar şi multe, multe alte bazaconii, cum ar fi wallpapere şi trailere.



Pentru a juca Nightfall însă, va trebui să aşteptăm sfârşitul lunii octombrie. Cică.

LEVEL TOP 10

AUGUST 2006

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**328**
2. Heroes of Might and Magic V	**100**
3. Half-Life 2: Episode One	**90**
4. World of Warcraft	87
5. Hitman: Blood Money	67
6. Dreamfall: The Longest Journey	42
7. 2006 FIFA World Cup	33
8. Rise of Nations: Rise of Legends	15
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	6
10. Sensible Soccer 2006	4

Top preluat de pe www.level.ro

COLIN MCRAE: DIRT

Codemasters a anunţat Colin McRae: DIRT, continuarea next-gen a seriei Colin McRae Rally, care a înregistrat până în prezent vânzări de peste 8 milioane de unităţi în întreaga lume. De asemenea, Codemasters a confirmat faptul că jocul va fi lansat în 2007, simultan pe PC, Sony PlayStation 3 şi Microsoft Xbox 360. O ediţie specială a jocului va fi lansată şi pe telefoanele mobile de către Codemasters Mobile.

Jucătorii vor avea posibilitatea să concureze cu maşini de 850 bhp, să facă derapaje controlate în condiţii dificile de traseu şi să ia parte la curse Hill Climb pe margini periculoase. Toţi cei 20 de kilometri ai faimosului Pikes Peak International sunt incluşi în joc, cu peste 150 de curbe periculoase de negociat prin Munţii Stâncoşi din Colorado.





În plus, în Colin McRae: DIRT se va putea concura în curse cu 4x4-uri super puternice şi camioane în stil Dakar pe cel mai dur teren deşertic, în competiţii Rally Raid. Vor exista de asemenea evenimente Rally Cross, cu treceri de la off-road la piatră cubică şi asfalt, unde lupta pentru un loc cât mai bun este strânsă şi extrem de rapidă, iar coliziunile cu ceilalţi concurenţi sunt practic inevitabile. Colin McRae: DIRT va oferi şi moduri de joc dedicate campionatelor de raliu european, internaţional şi global, cu maşini de raliu 2WD, 4WD, clasice şi RWD.

Codemaster susţine că modelul fizic va fi unul ieşit din comun şi practic jucătorul va simţi fiecare pietricică de pe traseu. Mă gândesc că şi cerinţele de sistem probabil că ne vor goli şi de ultimul leuşor.

CLIVE BARKER SCOATE UN NOU HORROR

Codemasters a anunţat semnarea unui acord cu Clive Barker, romancier şi realizator de filme horror, pentru producţia unui nou joc horror/ paranormal.

În urma acestui acord, Codemasters şi Clive Barker (care a realizat şi Clive Barker's Undying, un FPS horror aclamat de critici) vor colabora pentru a transforma noul concept într-o experienţă de gaming horror/paranormal sperăm originală. Jocul, aflat în producţie în studioul Mercury Steam din Madrid, va apărea cu titlul „Clive Barker's Jericho" şi va fi lansat pe PC, PlayStation 3 şi Xbox 360 la sfârşitul lui 2007.





Clive Barker's Jericho este focalizat pe reapariţia misterioasă, într-un deşert îndepărtat, a unui oraş fantomă. Atunci când o formă a Răului, ale cărei origini se pierd în negura timpului, reapare acolo, o echipă de forţe speciale, antrenată atât pentru lupte convenţionale, cât şi în artele supranaturale, este trimisă la faţa locului. Misiunea lor: să găsească şi să distrugă Răul care colcăie în inima oraşului, înainte ca omenirea să fie distrusă.

Jocul se află în acest moment în producţie pentru PC şi console de generaţie următoare în studioul Mercury Steam din Madrid, iar lansarea sa este programată pentru sfârşitul anului 2007.

Clive Barker este autorul a peste douăzeci de cărţi, inclusiv bestseller-ele The Books of Blood, Weaveworld, Imajica, The Thief of Always si Abarat I & II. Este responsabil şi pentru crearea unora dintre cei mai siniştri monştri din filme. Ca scenarist, regizor şi producător de film, Clive Barker are la activ filme precum Hellraiser, Candyman, Nightbreed, Lord of Illusions şi Gods and Monsters. Site-ul oficial al lui Clive Barker este www.clivebarker.com.

NINTENDO DS - 21 DE MILIOANE EXEMPLARE VÂNDUTE

Nintendo afirmă că a vândut 21 de milioane de console DS de la data lansării, 21 noiembrie 2004, muşcând în cei doi ani de zile o bucată mai mare din piaţă, comparativ cu Nintendo GameCube. Pe de altă parte, Sony a împrăştiat în întreaga lume între 18 şi 20 de milioane de PSP-uri, comparaţia între vânzările celor două mini-console fiind însă dificil de realizat, deoarece Sony nu declară numărul unităţilor vândute, ci doar al celor livrate către magazine.

Uah... Un DS pentru fiecare român!

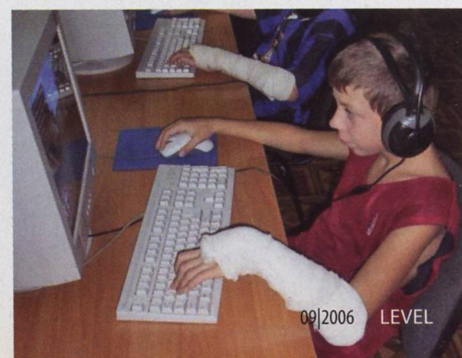


CLINICĂ DE DEZINTOXICARE

... pentru gameri luată cu asalt... La scurt timp după deschiderea primei clinici de „dezintoxicare" pentru dependenţii de jocuri din Amsterdam, TheAustralian raportează că aceasta a fost pur şi simplu luată cu asalt de „narcomanii" de pretutindeni şi părinţi disperaţi, care caută salvarea progeniturilor lor din hipnotica lume tridimensională care i-a prins în mreje.

Interesant este cazul lui Tim, un tânăr de 21 de ani din Utrecht, care a declarat că nu şi-a părăsit mai deloc dormitorul în ultimii cinci ani de zile, deoarece devenise obsedat de jocurile pe calculator. „Camera mea era un dezastru, cutii de pizza împrăştiate peste tot, sticle goale şi ambalaje McDonalds aruncate la întâmplare. Nici măcar baia n-o foloseam pe cât de mult ar fi trebuit. Urinam într-o sticlă pentru a nu mă opri din jucat." Părinţii au ajuns să se teamă de el, deoarece la cele 130 de kile ale sale ajunsese să-i sperie prin forţa „răspunsurilor" pe care le-ar fi împărţit într-o eventuală confruntare mano a mano. În cele din urmă, l-au ameninţat că-i fac vânt în stradă, dacă nu acceptă o lună de terapie în cadrul clinicii.

Amuzant, o legumă de 130 de kile care, după cei cinci ani de zile în care a vegetat, îşi poate îngrozi părinţii... Sfăfărlică, na la tata un epic mount!



PLECAT-AU CINCI PRIN GALAXIE

Fiindcă Star Trek Legacy nu s-ar dovedi demn de numele pe care-l poartă cu atâta mândrie fără gura bogată a lui Kirk, chelia carismatică a căpitanului Ahab (pardon, Picard), cocul cuminţel al bunicuţei Janeway şi tunsoarea regulamentară a căpitanului de cartier Sisko, Bethesda a adoptat tactica specifică borgilor şi i-a asimilat rapid pe cei patru căpitani care-au speriat galaxia. Probabil de milă sau pentru a nu supăra fanii



Quantum Leap, doctorul Sam (pardon, căpitanul Archer) a fost adoptat şi el. Eu l-aş fi preferat pe Ziggy în rolul unui computer de bord sfătos, dar sunt doar eu împotriva hoardelor de trekkeri, aşa că mă abţin. Pe scurt, cei cinci actori (William Shattner, Patrick Stewart, Avery Brooks, Kate Mulgrew şi Scott Bakula), care au îndoctrinat cel puţin două generaţii, se vor face auziţi în Star Trek Legacy, strategia spaţială pe care ne-o coace Bethesda Softworks.

Probabil pentru că Picard era foarte ocupat cu monologul lui Hamlet şi n-avea timp de taclale, veteranul Shatner, păcălit de câţiva ferengi din departamentul de marketing al producătorilor, a declarat că este foarte încântat de colaborarea cu Bethesda şi nu a pierdut ocazia să ne asigure că Legacy va rămâne credincios până la moarte adevăratului spirit Star Trek. A făcut fericiţi câţiva trekkies.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR EXPANSION

În toamna acestui an, Petroglyph va lansa un expansion pentru RTS-ul Star Wars: Empire at War, cu nume de cod Forcess of Corruption. Acesta va veni cu o serie de lucruri interesante,





dintre care cel mai important este noua lume, Underworld. Este oarecum impropriu spus "lume", pentru că Underworld este de fapt echivalentul pământesc al Lumii Interlope. Interesant este că se va juca în mod diferit, după regulile unui astfel de univers, corupt etc. etc. Mai multe detalii veţi primi în viitor. Deocamdată, iată şi primele screenshot-uri.

CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - IULIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

O nouă tragere la sorţi a desemnat câştigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE", organizată la sfârşitul lunii iulie 2006 de Best Distribution (www.gameshop.ro) şi LEVEL. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele premii:

- Jocul original **CivCity: Rome** a fost câştigat de Dumbrăveanu Călin din Iaşi (care a achiziţionat jocul Diablo II: Lord of Destruction).
- Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câştigat de Voinea Florentina din Bucureşti, (care a achiziţionat jocul The Sims 2).
- Banii necesari achiziţionării jocului **Age of Mythology: Gold Edition** (191,28 RON) îi vor fi returnaţi lui Cosmin Romascanu din Bucureşti.
- Un **tricou cu Saints Row** a fost câştigat de Anca Agache din Piatra Neamţ (care a achiziţionat jocul The Sims 2).
- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere cu jocurile Call of Duty 2 şi Counter-Strike: Source** au fost câştigate de Moldovan Octavian Alin din Oradea (care a achiziţionat jocul Battlefield 1942) şi de Mangu Adrian din Bucureşti (care a achiziţionat jocul Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING

Electronic Arts a dezvăluit că va lansa un add-on pentru RTS-ul The Battle for Middle-Earth II, intitulat The Rise of the Witch-King. Expansion-ul va urmări, se pare, apucăturile lui Lord of the Nazgul de dinaintea Războiului Inelului (War of the Ring), informaţiile la rece de pe urma demonstraţiei de la Comic-Con 2006 sugerând că Witch-King „cel sculat" va fi înţolit într-o nouă armură, vom căpăta o nouă campanie single player, noi unităţi, clădiri, şforţe şi bla, bla, bla. Mai multe detalii, în curând.





WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

THE WORLD'S LARGEST
COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

FINALA NAȚIONALĂ

28 Sept - 1 Oct 2006
ROMEXPO

AMD 64 Athlon FX
rds.LINK
EXPOTEK
PGL PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE®
PROFESSIONAL GAMETTITUDE®

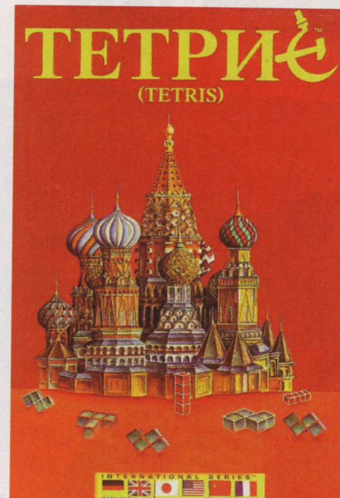
KANE & LYNCH: DEAD MEN ÎN 2007

„...vei da viaţă pentru viaţă, ochi pentru ochi... arsură pentru arsură, rană pentru rană..."
Exodul 21:23

Eidos Interactive a anunţat un nou titlu creat de IO Interactive, echipa din spatele seriei de jocuri de acţiune Hitman, intitulat Kane & Lynch: Dead Men - povestea întunecată şi dură a doi bărbaţi a căror soartă a fost să îşi aştepte execuţiile împreună. Unul dintre ei este un mercenar fără scrupule, celălalt un psihopat tratat cu medicamente speciale. Cei doi pornesc împreună într-o călătorie violentă şi haotică şi, evident, se urăsc unul pe celălalt, pas cu pas, până la deznodământ. „Niciun gamer nu a trăit o astfel de experienţă până acum, nici ca grafică, nici în termeni de gameplay. Luaţi inovaţiile şi excelenţa grafică de care a dat dovadă echipa IO Interactive în seria Hitman, adăugaţi măcar o parte din experienţa de luptă în echipă din Freedom Fighters şi apoi mutaţi totul la un nou nivel, cu tehnologie de generaţie următoare. Adăugaţi şi o poveste dură şi captivantă, un antierou şi un psihopat şi veţi obţine Kane & Lynch: Dead Men - experienţa supremă de joc cu adevărat next-gen", a declarat Directorul global al managementului brand-urilor Eidos, Larry Sparks. Kane & Lynch: Dead Men este un joc de acţiune cu perspectivă la persoana a treia, care va oferi un mod cooperativ, o poveste care promite să susţină perfect dinamica acţiunii, o mecanică intuitivă, decoruri din lumea reală, extrem de animate şi distructibile, un parteneriat volatil şi o atitudine brutală. Kane & Lynch: Dead Men va fi disponibil în 2007, iniţial doar pentru PC şi Xbox 360. Splendid!



TETRIS PE MOBILE



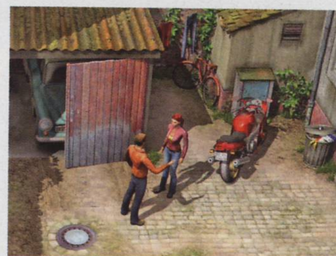
Electronic Arts România a anunţat lansarea jocului Tetris, versiunea pentru telefoanele mobile, prin intermediul Vodafone live!. Până în momentul de faţă, la nivel mondial, peste 4,5 milioane de utilizatori au descărcat varianta pentru telefoane mobile a jocului Tetris. Unul dintre cele mai populare jocuri interactive din toate timpurile, Tetris este un joc de puzzle simplu şi captivant. În spatele lui se află o fascinantă poveste din care nu lipsesc trădări, falimente, înşelăciune, politică şi multe altele. În cei peste 15 ani de istorie au fost vândute în lumea întreagă peste 60 milioane de copii cu licenţă ale jocului.

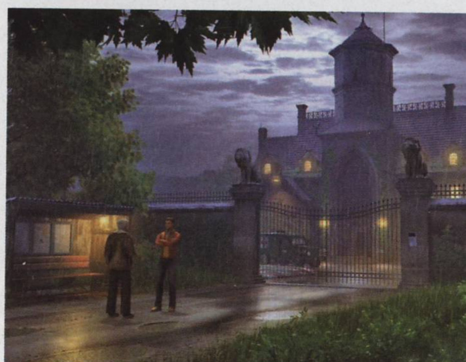
GRAY MATTER, UN NOU ADVENTURE MARCA JANE JENSEN

Dacă „Jane Jensen" nu vă spune nimic, poate Gabriel Knight vă trezeşte câteva amintiri plăcute. Voodoo, vânători de vrăjitoare, templieri, vârcolaci şi alte „măgării" din astea care pot transforma un roman (sau joc) în best seller cât ai clipi din ochi. Ei bine, madam Jensen, creierul din spatele seriei Gabriel Knight (singurele adventure-uri de la Sierra pe care m-am încumetat să le termin), ne pregăteşte o mică surpriză. Este vorba despre Gray Matter, un joc despre care n-am aflat altceva decât că va fi un adventure şi că va fi publicat de către compania Anaconda la sfârşitul anului 2007. Anunţul oficial, urmat de o conferinţă de presă (la care Kimo şi Rzarectha sper că n-au lipsit, altfel le voi rupe picioarele când mă voi întoarce din concediu), a fost dat publicităţii în cadrul Games Convention ce s-a desfăşurat în Leipzig în perioada 23 – 27 august. Deoarece revista a luat drumul tipografiei înainte ca oamenii noştri să se întoarcă victorioşi cu materialele mult râvnite, vom oferi mai multe detalii în numărul viitor. Sau pe site.

SECRET FILES – TUNGUSKA

Pe data de 30 iunie 1908 o explozie imensă cutremura Siberia Centrală. Peste 60 de milioane de arbori pe o distanţă de 2150 km pătraţi au fost culcaţi la pământ, unde au şi rămas. Un obiect neidentificat a explodat în atmosferă la o altitudine de 6-10 km, după care a dispărut. S-a speculat foarte mult pe marginea acestui eveniment şi încă nu se ştie ce a fost - experiment, meteorit, cometă, navă spaţială sau BZN (Bicicletă Zburătoare Neidentificată). Ceea ce ştim cu siguranţă este că nimeni nu a făcut vreun joc pe această temă până acum. De aceea, Monte Cristo va integra în evenimentele istorice un şir narativ care va fi descoperit treptat prin point-n-click-uri. Secret Files: Tunguska este programat de lansare în data de 8 septembrie 2006.





SE VOR LANSA SEPTEMBRIE 2006

Age of Pirates: Caribbean Tales	Atari
Call of Juarez	Ubisoft
GTR 2	Atari
FIFA 07	Electronic Arts
Broken Sword: The Angel of Death	THQ
Birth of America	Deep Silver
Faces of War	Ubisoft
NHL: Eastside Hockey Manager 2007	Sega Of Europe
Company of Heroes	THQ
ParaWorld	Deep Silver

DISCURILE BLU-RAY DE 50 GB, ACUM ÎN MAGAZINE

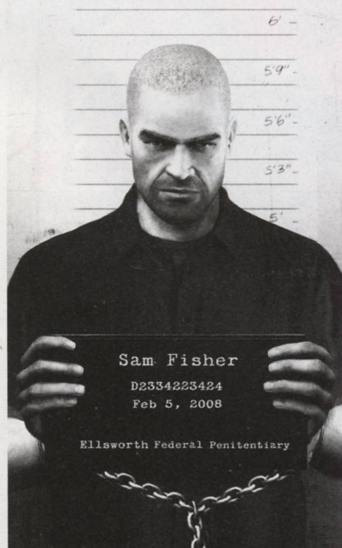
Sony a anunţat că a început să distribuie discuri dual-layer Blu-ray, noul mediu de stocare facilitând îndesarea a nu mai puţin de 50 GB de informaţie pe un astfel de disc, cu condiţia să folosim un BD-R writer Blu-ray. Disponibil în variantă 2x, discul se bucură de implementarea tehnologiei AccuCORE, ce-l protejează împotriva zgârieturilor şi a deformărilor, la un preţ sugerat de 48$. 750$ costă unitatea BD-R, 50.000 $ (valabil, sper eu, doar pentru companiile mari) softul de „ardere" şi un mizilic de 50 $ discul propriu-zis. Vă las pe voi să faceţi calculele.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC ŞI RESIDENT EVIL 4 (PC) AMÂNATE



Ubisoft amână, amână şi iar amână dacă ne luăm după informaţiile sustrase din ultimul raport financiar publicat de marele distribuitor, din care reiese că Ubisoft o duce nemaipomenit de bine din punct de vedere financiar, cu menţiunea că Spliner Cell: Double Agent a suferit o nouă amânare, Sam Fisher refuzând să iasă din umbră mai devreme de finele lunii octombrie, iar RPG-ul Dark Messiah of Might and Magic i-a urmat exemplul, lansarea lui fiind prevăzută acum pentru una din zilele lunii octombrie (probabil ultima). Colac peste pupăză, Resident Evil 4 (PC) nu se lasă nici el mai prejos şi chiar „plusează", data lansării sale pierzându-se undeva în spaţiu. Să sperăm că nu definitiv. Ubi recidivează. O va face din nou... Be very afraid!



UBISOFT ROMANIA PRODUCE BLAZING ANGELS PENTRU PS3



Ubisoft a anunţat că va adapta jocul Blazing Angels Squadrons of WWII pentru sistemul PlayStation 3. Blazing Angels Squadrons of WW II va fi disponibil odată cu lansarea noii console de la Sony. În Blazing Angels Squadrons of WW II, dezvoltat de studioul Ubisoft din România, jucătorii vor experimenta cele mai cunoscute şi mai captivante lupte din timpul celui de-al Doilea Război Mondial, prin ochii unui comandant de escadrilă, manevrând cu abilitate avioane de luptă. De la bătălia Angliei, până la dramatica bătălie aeriană de la Pearl Harbor, luptele încrâncenate de la Midway şi, chiar în inima Europei, în bătălia pentru Berlin, jucătorii îşi vor putea şlefui abilităţile şi vor construi istoria celui de-al Doilea Război Mondial. Vor domina cerul Europei de Vest şi al Pacificului şi vor încerca să-şi aducă acasă membrii escadrilei. Blazing Angels Squadrons of WWII va folosi capacităţile unice ale puternicului sistem PlayStation 3, inclusiv funcţionalităţile avansate ale controller-ului. În joc vor fi introduse noi misiuni, iar spectaculosul mod multiplayer va permite conectarea a 16 jucători în acelaşi timp.



ŞCOALA NAŢIONALĂ DE VARĂ „IT REVOLUTION" 2006

Între 14-20 august 2006 oraşul Buşteni a găzduit Şcoala Naţională de Vară „IT Revolution" 2006, organizată de Asociaţia Mutuală AMUS France - Roumanie Câmpina, Federaţia Organizaţiilor Non-Guvernamentale Prahova, Asociaţia pentru tineret OCTOGON şi Fundaţia pentru Valoare şi Justiţie cu sprijinul primăriei Buşteni. Scopul acţiunii a fost descoperirea, susţinerea şi promovarea a 80 de participanţi cu vârsta între 16 şi 29 de ani şi organizarea a patru proiecte propuse de către firme specializate. Şcoala de Vară a adus alături specialişti din domeniul informatic, absolvenţi ai facultăţilor de profil, studenţi, elevi, experimentaţi în tehnologia informaţională sau doar amatori, care au interacţionat în mod liber şi nemijlocit. Acest eveniment reprezintă totodată şi o rampă de lansare pentru cei mai talentaţi în acest domeniu.

INTRĂ ÎN COMPETIȚIE CU CEI MAI BUNI JUCĂTORI DIN ROMÂNIA

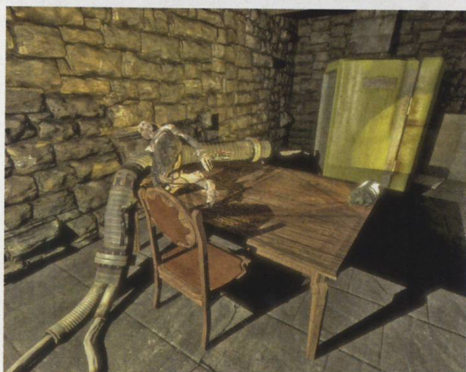


Dacă simți că ai nevoie de senzația de viteză din „Need for Speed", vrei să ataci în „Counter Strike" sau pur și simplu vrei să arăți cât de bun ești la „FIFA 2006 Soccer", atunci World GamerMaster Tournament (WGT) este făcut pentru tine. WGT se desfășoară în 26 de țări din Africa, Asia, Australia, Europa și America de Nord. Acum această competiție a ajuns și în România și poți să dovedești lumii întregi că ești cel mai bun.

WGT, una dintre cele mai mari competiții de gaming, a ales ASUSTek Computer Inc. (ASUS), cel mai mare producător de plăci de bază și video, pentru a fi partenerul său oficial pentru partea hardware. În România, evenimentul va fi organizat de PGL (Professional Gamers League).

Pentru prima dată în istoria jocurilor PC, cei mai buni jucători vor putea concura pe cele mai bune platforme de la ASUS, Intel și NVIDIA în cele mai populare jocuri multiplayer ale acestui moment: Counter Strike, Need for Speed și FIFA 2006 Soccer.

Calificările WGT România s-au susținut online în ultima parte a lunii august, iar finala va avea loc pe data de 9 septembrie la clubul ForteGames din Constanța. Evenimentul organizat de PGL (www.pgl.ro) îi are ca partenerii pe ASUS, Intel, NVIDIA, Logitech, RHS și McDonald's. LEVEL este partener media al WGT România și vă va prezenta în numărul viitor un reportaj de la fața locului.



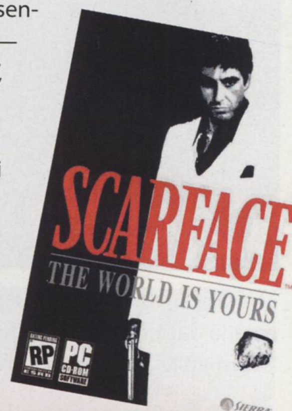
EA ȘI-A LUAT MOTOR

Epic Games nu a putut refuza oferta celor de la EA (experți în oferte de altfel) și a fost de acord ca aceștia din urmă să folosească Unreal Engine 3 pentru mai multe din jocurile next-gen, o parte din ele fiind deja în lucru. Nume însă momentan nu s-au dat, cele două părți rezumându-se la a-și exprima mulțumirea față de afacerea încheiată.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS SUNĂ BINE...EXTREM DE BINE

Pregătindu-ne pentru lansarea din luna octombrie, producătorii au făcut publică lista cu melodiile care vor acompania masacrul ce ne așteaptă în Scarface: The World Is Yours. Astfel gloanțele vor zbura în stânga și în dreapta în timp ce în boxe vor dudui următoarele piese: Public Enemy-„Don't Believe The Hype", Run DMC-„Sucker MCs", Judas Priest-„Breaking the Law", Rick James-„Super Freak", Grandmaster Flash-„The Message", Peter Tosh-„Steppin' Razor", Rick James-„Give It To Me Baby", Burning Spear-„Social Living", Iggy Pop-„The Passenger", Johnny Cash—„I'm an Easy Rider", plus alte surprize. Chiar dacă introducerea părții de hip-hop este puțin forțată, consider că Scarface: The World Is Yours se poate lăuda cu una dintre cele mai bune coloane sonore de până acum.





Am întrebat şi ne-a răspuns

Football Manager 2007

Nu mai e mult până la următorul sezon de Football Manager 2007, poate cel mai iubit joc de către gamerii pasionaţi de aspectul tehnico-tactic al jocului de fotbal. Totuşi, până să ne dovedim încă o dată nouă înşine că suntem pregătiţi de marea performanţă, am vrea să ştim ce surprize ne-au pregătit cei de la Sports Interactive (Championship Manager) în acest an.

LEVEL: În primul rând, cred că cititorii noştri ar vrea să vă felicite pentru seria Football Manager şi vreau să vă spun că în România există o comunitate puternică FM. Primele lucruri pe care am dori să le ştim sunt diferenţele faţă de ultima versiune Football Manager.

Marc Duffy: Încă nu am anunţat foarte multe detalii legate de jocul din acest an şi mai avem puse deoparte câteva surprize. Ce pot spune este că sunt peste 100 de caracteristici noi în FM2007, adică mai multe decât oricând. Principalele aspecte despre care vă pot spune sunt un sistem de scouting nou-nouţ, mult aşteptata introducere a cluburilor satelit, interacţiunea cu jucătorii, refacerea sistemului pentru juniori şi faptul că jocul este mult mai „user friendly".

L: Care sunt opţiunile aduse de apariţia cluburilor satelit?

M.D: Cluburile pot fi echipă satelit, pot avea chiar ele o echipă satelit sau puteţi avea o echipă de mijloc şi să aveţi ambele relaţii în acelaşi timp. Poate fi o echipă plină de staruri care să vă împrumute tinerele talente şi să aibă prima opţiune de a semna cu jucătorii voştri în schimbul unei sume plătite anual sau puteţi împrumuta jucători din lotul vostru în schimbul unui meci amical. Puteţi face şi înţelegeri de tip „merchandise" cu cluburi din estul îndepărtat sau SUA. Tot felul de aranjamente de fapt – este mult mai profund decât pare la prima vedere.

L: Înţeleg că sunt schimbări şi la departamentul de juniori. Ne puteţi spune mai multe?

M.D: Am luat sistemele de juniori din fiecare ţară şi am încercat să le implementăm cât mai exact, în loc să folosim o politică generală la echipele de juniori. De asemenea, echipele care nu au suficienţi tineri vor primi din start câţiva jucători de la academiile de juniori. Cluburile sunt mult mai dure şi dau drumul mai uşor jucătorilor care nu au potenţialul de a juca la cel mai înalt nivel, iar aşa echipele din ligile inferioare vor avea acces la mai mulţi jucători. Este o îmbunătăţire importantă a gameplay-ului general.

L: Cum vor afecta presa şi interacţiunea cu jucătorii jocul acestora? Putem recupera un jucător în pierdere de formă cu ajutorul unor cuvinte bune şi al unui titlu drăguţ în ziare?

M.D: Cu siguranţă, puteţi ajuta un jucător să-şi revină din forma proastă. Dar este mai mult decât atât – puteţi ajuta un jucător să treacă peste dorul de casă, puteţi să-l încurajaţi să fie mai mult decât jucător, să îi cereţi sfatul când luaţi o decizie, câştigaţi-i respectul. Sau puteţi încerca să convingeţi jucătorii să plece de la alte echipe. Se poate întoarce împotriva voastră, aşa că folosiţi acest lucru cu înţelepciune.

L: Legat de campionatele disponibile, vom primi unele noi sau, sper că nu, au dispărut din cele vechi?

M.D: Nu avem campionate noi. De asemenea, nu sunt nici campionate îndepărtate.

L: În trecut, conducerea clubului nu era chiar „principalul" susţinător al viziunii noastre, în special când discuţiile aveau legătură cu salariile jucătorilor. Sunt şanse să găsim o părticică din atitudinea lui Abramovich pe viitor?

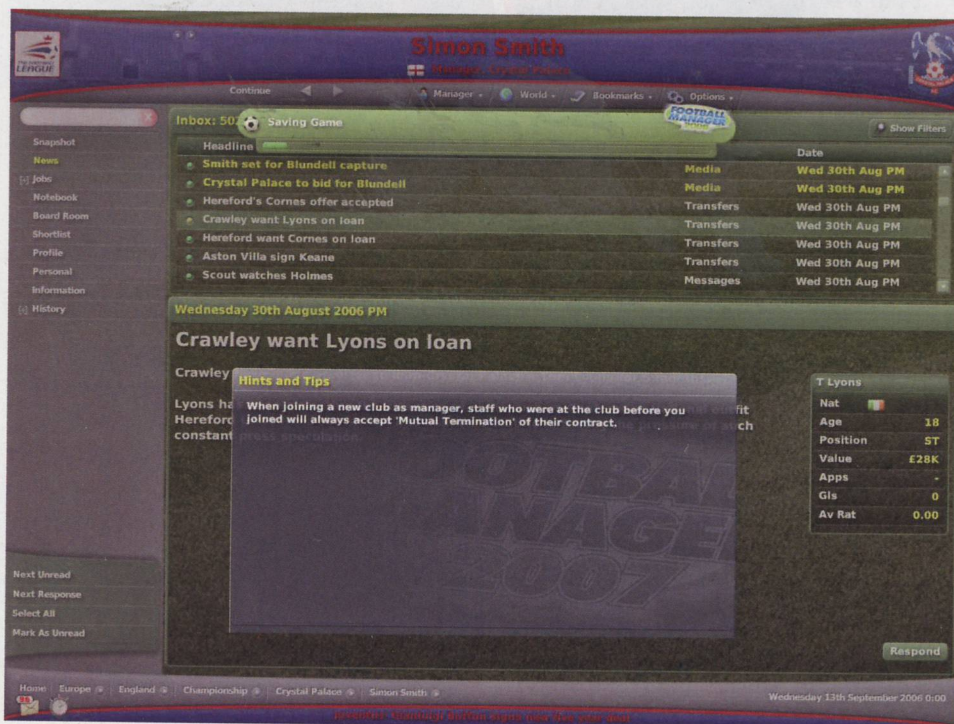
M.D: Muncim pentru acurateţe în joc, deci nu vor fi boost-uri artificiale de bani. Vor exista unele momente interesante în relaţia dintre jucători şi consiliul de administraţie – totuşi momentan păstrez tăcerea asupra acestui subiect.

L: Comunicatul de presă nu dă niciun detaliu referitor la engine-ul meciurilor. Este o surpriză pentru cei care doresc trecerea la 3d sau să ne aşteptăm tot la varianta top down 2d, care cred că oferă o viziune tactică mai bună?

M.D: Engine-ul meciurilor este mult îmbunătăţit, dar este aceeaşi variantă de 2d.

L: Altă caracteristică anunţată este noul design, plus unele modificări aduse tutorialului. Este aceasta o metodă de a introduce jucătorii mai puţin experimentaţi în complexitatea FM?

M.D: Noul design şi interfaţa în general nu sunt doar pentru jucătorii noi, ci şi pentru cei experimentaţi. Lucrez la Sports Interactive Games de peste 10 ani şi am învăţat lucruri noi din „hints and tips"! Acum jocul este mult mai uşor de controlat şi opţiuni



ca „multiple player select" vor salva mult din timpul jucătorilor.

L: Am observat că aveți vești bune pentru versiunea FM2007 pentru PSP și vă rog să le prezentați. De asemenea, am dori câteva cuvinte legate de diferențele dintre variantele de PC și Xbox 360.

M.D: Va exista suport pentru rețea pentru versiunea de PSP. Veți putea juca meciuri amicale cu alte persoane care au jocul, folosind o echipă din baza inițială de date sau exportând o echipă dintr-o salvare de pe PSP. Versiunea FM de Xbox 360 va fi aproape identică cu cea de pe PC. Avem un sistem de control nou anul acesta și cel puțin o caracteristică exclusivă pentru Xbox 360, care va fi dezvăluită la momentul potrivit.

L: Ce regretați că nu a fost introdus în Football Manager 2007?

M.D: Mereu sunt sute de idei care nu se concretizează în joc, dar în această fază am trecut de mult peste ele, pentru că deciziile s-au luat în luna noiembrie! Poate vor intra într-o zi. Așadar, nu am regrete.

L: Nu în ultimul rând, ce părere aveți despre echipele și jucătorii români după ultimele sezoane în Europa? Sezonul trecut am jucat o semifinală de cupa UEFA și sper că la ora la care cititorii noștri vor parcurge acest articol vom avea o echipă în grupele Champions League.

M.D: Sunt încântat că dominația echipelor din Vest este diminuată în competițiile europene și de faptul că echipele din estul Europei, inclusiv România, sunt tot mai bune. Rezultatul este un sport mai echilibrat și, ca o persoană care susține o echipă relativ mică, ce se autodepășește (Watford, înapoi în Premier League!) e minunat să constați că există un echilibru.

■ **Rzarectha**











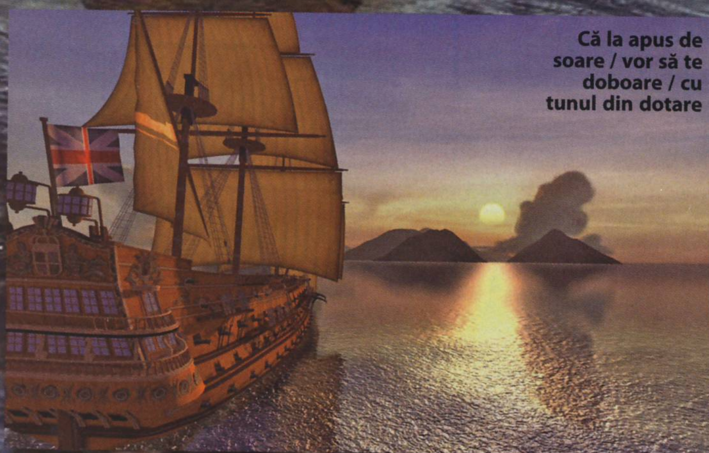


Dead Man's Ping

- **Producător** Flying Labs
- **Distribuitor** N/A
- **ON-LINE** www.burningsea.com
- **Data apariției** TBA

PIRATES of the Burning Sea

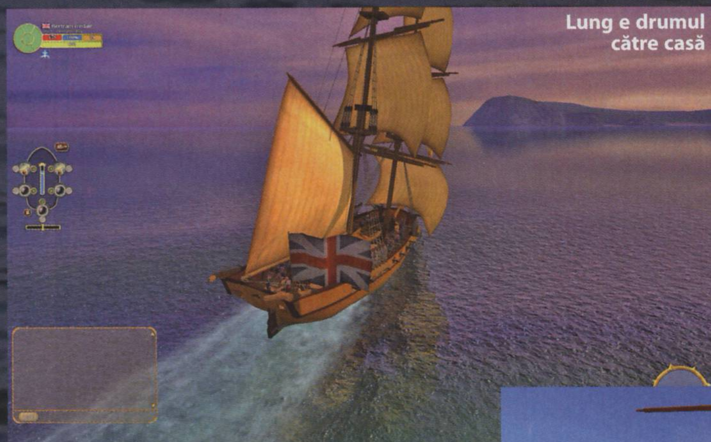
Apărut de niciunde (Flying Labs, compania producătoare, nu este ceea ce am numi o vedetă a industriei gaming-ului), duhnind a rom fin de la o poștă, Pirates of the Burning Sea pare visul oricărui marinar de apă dulce și pixelată, care-și pierde timpul în fața PC-ului în loc să bântuie oceanele în căutarea aventurii și a gălbiorilor absolut necesari pentru un upgrade sănătos (se apropie Crysis). Unii au renunțat la viața fără de griji a dependenților de MMO-uri și pot fi zăriți în spatele tarabelor doborând recorduri peste recorduri de vânzări cu Need for Speed Underground 5: Jenna's Ride Home, însă noi, ceilalți pirați de uscat, va trebui să ne mulțumim cu Pirates of the Burning Sea și ale lui corăbii frumos texturate, ghiulele aproape sferice și zeci de „rum farmeri" chinezi de care n-o să putem scăpa nici în mijlocul oceanului. Dacă v-am pierdut pe drum, uitați versiunea scurtă: PotBS va fi un MMO cu și despre pirați care va încerca să ne prezinte cât mai în detaliu aspectele complexe sau nu ale vieții de om cu vaporaș în Caraibele secolului al optsprezecelea. Înțeles?



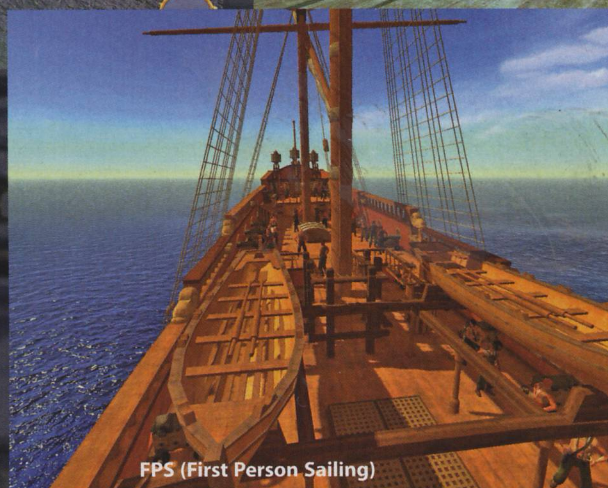
Că la apus de soare / vor să te doboare / cu tunul din dotare



I see dead fish...


Lung e drumul către casă


Siiiinguuuuur, aaatâăât de siiiinguuuur


FPS (First Person Sailing)

City of Pirates

„Iubim City of Heroes" au fost cuvintele adresate în loc de introducere norocoşilor care au avut ocazia să asiste la o scurtă prezentare a lui Pirates of the Burning Sea ce a avut loc în cadrul GenCon (13-16 august, Indianapolis). Şi cum să nu iubeşti City of Heroes când ai în faţă dovada vie că lumea mai joacă (şi cumpără) şi altceva decât MMO-uri cu tematică fantasy?

Unul dintre principalele atuuri ale lui City of Heroes este sistemul de generare al personajului şi numărul imens de combinaţii posibile. Flying Labs a învăţat bine lecţia şi ne va propune un sistem la fel de atrăgător şi, mai mult, update-uri constante care vor avea grijă ca jucătorii să primească tot timpul ceva nou. Totul va putea fi customizat, de la bandajele pentru ochi cu motive florale până la cârligele de iridiu încrustate cu briliante şi picioarele din lemn de nuc tăiat noaptea când împlineşte 20 de ani şi 5 luni. Steaguri, pânze, absolut orice va putea fi modificat după placul fiecăruia.

La început de drum, jucătorul va decide de partea cui se află, având de ales între cele patru vedete ale Caraibelor: Spania, Franţa, Anglia şi, cei mai importanţi, piraţii. În funcţie de facţiunea aleasă, vom primi trei duşmani de moarte, o locaţie de start (o insulă, ce altceva), o bărcuţă cât să nu trebuiască să mergem pe apă şi să fim răstigniţi şi o serie de quest-uri. Producătorii aminteau în treacăt şi de un storyline care îl va face pe fiecare jucător să se simtă important (până îl prind piraţii... sau oamenii stăpânirii), însă n-au intrat prea adânc în detalii.

Care mi-ai campat fregata?

Viaţa unui pirat se împărţea între punte, tavernă (şi iureşurile iscate în ea), patul damei de consumaţie şi ştreang. Flying Labs îşi concentrează toate eforturile doar asupra ocupaţiei de bază a lupului de mare: cârmitul corăbiei şi aruncarea ghiulelei. Simulatoarele online de tavernă (aveţi irc-ul, băi, ce vă mai trebuie?), cel de dragoste pasională (aveţi... uitaţi de asta) şi cel de spânzurătoare (să vă ferească Sfântul) au fost lăsate pentru mai târziu. Totuşi, având în vedere că au loc în largul mării, acolo unde piraţii se simt în largul lor, abordajele ar fi o adiţie mai mult decât bine-venită şi ar reprezenta cadrul perfect pentru o chelfăneală pe cinste cu un ofiţer spaniol de 14 ani din Ontario. Întrebaţi dacă vor exista şi lupte om la om, producătorii au ridicat din umeri. N-au zis nici nu, nici da. Doar un „deocamdată ne concentrăm asupra bătăliilor navale, dar nu respingem ideea confruntărilor „mano-a-mano". Poate într-un update viitor". Să nu uitaţi, băi!

Revenind la coşciugele plutitoare, ni s-a promis că bătăliile navale şi, implicit, modelul de combat, se vor bucura de toată atenţia producătorilor pentru a se obţine proporţia perfectă de simplitate, fără a „moruniza" complet conceptul. În această idee, modelul de combat va fi simplu, dar nu superficial. O colecţie impresionantă de skill-uri se vor asigura că succesul unei confruntări nu depinde doar de agerimea (sau ping-ul) combatanţilor, iar cele 22 de corăbii (specifice secolului al XVIII-lea) vor furniza diversitatea de care are nevoie orice MMOG.

Din păcate, după cum vă povesteam mai sus, ţărmul va fi folosit doar pentru întâlnirile de afaceri şi pentru câteva misiuni de „mesagerie". Confruntările au loc doar pe mare (cel puţin în stadiul iniţial... sunt şanse mari să fie introduse odată cu un update).

Avem o insulă, cum procedăm?

Interacţiunea, şi nu mă refer la „asl pls" sau „lvl 18 landlubber lft" scrise pe canalul general, dintre clienţi (o să folosesc un eufemism şi o să-i numesc „jucători" de acum încolo) este preocuparea principală a majorităţii producătorilor de MMO-uri. Cum poţi modela o societate cât mai aproape de cea reală, fără a le da totuşi jucătorilor mai multă realitate decât sunt dispuşi să cumpere în condiţiile în care au abonament gratuit timp de aproximativ 70 de ani la un MMORPG în care PvP-ul se „răsplăteşte" cu ban de la 10 la 25 de ani, iar pe unele servere se ajunge până la ştergerea contului? Încerci să elimini principalul neajuns al MMO-ului gratuit de care vă povesteam mai sus şi faci tot posibilul să mulţumeşti atât agresorul, cât şi victima.

La o analiză mai profundă, deosebim două sisteme de PvP mari şi late, cu avantajele şi dezavantajele lor. Pe de-o parte, avem PvP-ul universal (haos anarhie!), care poate fi admirat în toată splendoarea lui în Eve Online, unde oricine cu laserul mai gros ca al tău e liber să-ţi dea cu el în cap unde şi când doreşte. Realismul se avântă pe noi culmi, însă alungă potenţialii jucători şi, în loc să umple cuferele producătorilor, va umple inbox-ul administratorilor. Şi cum Pirates of the Burning Sea nu are în spate un nume precum Blizzard, nu-şi permite să-şi alunge nici cel mai neînsemnat client. La capătul opus, PvP-ul consensual din Anarchy Online nu este îndeajuns de „pirateresc". Bunul simţ şi iubirea aproapelui n-au ce căuta pe punte, iar lupii de mare nu sunt absolvenţi ai şcolii de dans şi bune maniere a Blizzard-ului. Răspunsul stă, asemenea comorii lui Barbă Neagră, în Caraibe.

Şi totuşi, ce era în Caraibe? Trei puteri maritime care se iubeau una pe alta ca sarea în ochi, o hoardă de neguţători care iubeau aurul ca sarea în bucate şi başca o haită de

pirați care nu iubeau nimic, dar puneau sare pe rană tuturora. Într-un cuvânt, haos. Pentru un simplu locuitor al unei simple insule a cărei singură vină era o simplă pădure de arbori de cacao, problema naționalității era una aproape imposibil de rezolvat. Azi erai spaniol, mâine englez pentru ca poimâine să fii cedat Franței care te da înapoi Angliei în semn de bunăvoință. Asta în caz că guvernatorul nu te vindea piraților...

Producătorii ne promit că Pirates of the Burning Sea va reda cât mai fidel (rezolvând astfel foarte elegant și problema spinoasă a PVP-ului) confuzia generală care plutea, mai groasă decât ceața de dimineață, asupra insulițelor din arhipelagul Caraibelor. Avem, de exemplu, o insuliță care aparține unei facțiuni oarecare. Jucătorii inamici vor îndeplini o serie de misiuni PvE care au ca scop final destabilizarea respectivei bucățele de pământ (economic, militar, social și așa mai departe). În plus, cei care și-au ales o carieră în domeniul promițător al comerțului pot inunda piața locală cu bunuri „streine", în încercarea de a aduce la faliment negutătorii locali (NPC-urile sau alți playeri de altă naționalitate). Când confuzia economică atinge cote maxime și anarhia își intră în drepturi, zona din jurul insuliței devine PvP enabled (momentan doar pirații vs. restul lumii) și apar noi misiuni PvE care vor adânci gaura spre care se îndreaptă insula. Pirații vor pirata cum știu ei mai bine, negustorii vor încerca să nu fie pirataţi în timp ce fac contrabandă (sau comerț cinstit, nu dați), iar națiunea în ograda căreia se află insula va face tot posibilul să reinstaureze ordinea economică și disciplina militară. Când nu se mai poate repara nimic, se pune altfel problema: PvP cât să ajungă „la fiecare". Fiecare pentru el sau națiunea lui. Preț de câteva zile orice participant la „bal" va primi puncte pentru cantitatea de bunuri transportate pe insulă sau pentru bătăliile câștigate. După o „tragere la sorți" se va organiza o bătălie finală care va decide soarta insulei. Eventual, după o perioadă mai lungă de timp, o singură națiune va ajunge să facă legea, moment în care administratorii vor face pace și o vor pune de o „reformă agrară" redistribuind fiecărei națiuni posesiunile luate cu japca, după care tot circul o va lua de la început. Fix ca în realitate.



Care-o fi drumu' spre birt?





Ole!

Comerț cu negoț

Dacă nu vă țin curelele să alegeți viața aventuroasă a unui căpitan de pirați, vă puteți încerca norocul doar în negoț. Flying Labs ne promite o economie controlată aproape în totalitate de jucători, în care prețurile scad sau cresc în funcție de acțiunile jucătorilor și unde o inginerie financiară născută în imaginația unui comersant șmecher, și nu dintr-un bug, nu este pedepsită cu ban permanent (ahem!). Ca un exemplu, dacă nu v-ați prins până acum, războaiele de care povesteam mai sus vor influența în mare parte destinele celor care cumpără ieftin și vând scump. În lipsa războiului total, rolul de ghimpe în coasta comerciantului îi revine jucătorului pirat. Deci fiecare câștigă...

Yo, ho, ho! and a barrel o' fun!

În lungile discuții cu Locke despre MMORPG-uri (pe care, între noi fie vorba, nu le suport) îmi exprimam (printre înjurături, ca orice lup de mare) dorința de a juca un MMO în care eu, jucătorul, să pot influența oricât de puțin (dar observabil) lumea înconjurătoare. Sau măcar să mi se dea impresia că eu, Kiwi Contrabandă, am un cuvânt de spus în Caraibe. Sunt prea prost (și fricos) pentru Eve Online, așa că PotBS pare să fie răspunsul perfect. Arată delicios pentru un MMO, după cum vedeți și în screenshot-uri, „e cu pirați" și pot trage cu tunul. Și va fi distribuit prin Steam. Ce pot vrea mai mult? Totuși, un singur lucru scârțâie. Lipsa confruntărilor pe uscat. Sau poate vom avea și un add-on Pirates of the Burning Land. Dacă nu, pentru amatorii de scrimă probabil va exista Jack Sparrow și MMO-ul celor de la Disney.

■ cioLAN

CELLFACTOR REVOLUTION

Gândul zboară ca glonţul



În primă fază, unele jocuri au un scop mai măreţ decât banul strâns de pe urma dependenţei noastre (sper că nu o mai numiţi pasiune), iar misiunea lor este de a impune noi tendinţe ale industriei. Half-Life 2 a adus profituri considerabile, dar a şi lucrat în slujba Steam-ului. Far Cry şi UT au vândut două engine-uri grafice şi probabil acesta a fost şi, sperăm noi că va fi, scopul lui STALKER. Exemple ar mai fi şi se pare că FPS-urile fac o treabă foarte bună din postura de purtător de mesaj. Jocul de faţă are şi el istorioara lui şi în primul rând trebuie spus că a ajuns în această fază datorită gamerilor impresionaţi de ceea ce au văzut într-un tech demo care demonstra potenţialul deja cunoscutei plăci fizice PhysX. Şi l-au demonstrat atât de bine încât au trebuit să se supună maselor care le-au promis solemn că dacă nu primesc un joc full, o să le demonstreze câteva principii ale fizicii chiar la ei acasă, fizic. Chiar dacă nu mai vorbim doar de un tech demo, Cell Factor: Revolution va fi tot unul din purtătorii de stindard pentru californienii de la AGEIA, iar tabăra lor va încerca să convingă tabăra noastră că viaţa fără PhysX nu mai are sens şi pentru ea am face cel mai inspirat credit de nevoi personale, după cel pentru periplul din Thailanda.

Atac din două planuri

Chiar dacă Cell Factor va fi un FPS de arenă, tot are nevoie de o poveste savuroasă care să ne şi pună glonţul pe ţeavă. Ca un făcut, unul din producătorii jocului, Immersion Games, avea un scenariu pe suflet aşa că a găsit o oportunitate perfectă ca să-l împărtăşească lumii. Cine ştie ce face Uwe Boll şi mai lansează un film de Oscar, că ăia de la Cannes *e proşti şi nu înţelege*? Cum stau lucrurile în Cell Factor: Revolution? În viitorul apropiat, vom mai rămâne pe cap cu doar două superputeri, mai puţin vecinele şi mai mult prietenele, China şi USA (din ce am copiat la ultimul examen de geopolitică, ştiu că pe asta au nimerit-o). Ceva mai puţin probabilă este

- **Producător:** Artificial Studios/Immersion Software and Graphics
- **Distribuitor:** TBA
- **ON-LINE:** www.cellfactorgame.com
- **Data apariţiei:** decembrie 2006

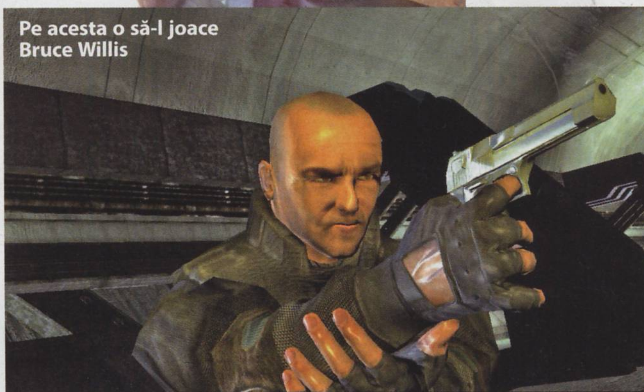


Prevăd o aterizare forţată



Şi fără gloanţe şi cu o singură ţeavă


Spun că tu vei fi glonțul magic


Pe acesta o să-l joace Bruce Willis

prezența corporației Limbo, care nu face discriminări și oferă arme ambelor tabere. Asta până americanii se enervează, probabil după ce-și amintesc că asta era treaba lor pe vremuri, și se gândesc să le facă o vizită priceputilor negutători. Din motive legate de fiscalitate, aceștia o duceau bine mersi pe o încântătoare insulă, unde își găsește sfârșitul prima echipă de investigație. Lucru hotărât, când o echipă întreagă nu duce treaba la bun sfârșit, trimiți un singur om, cum bine am fost învățați de la Rambo încoace, dacă nu mă înșel. E logic de altfel, un singur om face mai puțin zgomot, e mai bine organizat și te costă


Și acum transform tot în porumbei

mai puțin. În ciuda cotei de doi la unu că în spatele corporației sunt găgăuzii, casele de pariuri dau faliment când se descoperă că erau alienii, cotați 80 la 1. Cu aceste fapte în spate, va trebui să alegi de ce parte vrei să scoți armele. Ai de optat pentru una din cele două clase umane aparținând rezistenței sau pentru Technocracy, clasa alienilor. Aceștia din urmă, la ce succes au în ultima vreme, chiar s-ar putea să ne facă o vizită, măcar pentru a-și încasa drepturile financiare. Producătorii au mers pe o abordare puțin diferită față de ce primim de la majoritatea FPS-urilor, de aceea problemele dintre concetățenii planetei se vor rezolva atât cu puterea armelor, cât și cu aceea a minții. Avem o clasă care le poate folosi pe amândouă, iar celelalte două clase doar câte una. Mai exact sunt alienii, The Guardian, care se bazează pe forță. Aceștia pot folosi oricare două arme în același timp, însă nu au niciun fel de abilități psihice. Avem clasa Bishop, care în urma unor experimente și-a dezvoltat puterile telepatice, însă nu a avut curiozitatea să vadă lista de efecte secundare, așa că armele clasice i-au fost interzise de medicul îngrijorat că o să dea hernia în toți. La mijloc sunt soldații Black Ops, care au făcut rost de niște aparatură extraterestră așa că, pe lângă puterea gândului, o mai au și pe aceea a armelor. Producătorii promit un echilibru între cele trei clase așa că nu merge treaba cu șutitul lansatorului sau înnodatul țevii. Totuși, nu suntem departe și cei care vor opta pentru puterea minții vor putea bloca gloanțe, devia rachete sau folosi obiectele din jur pe post de scut, de explozibil sau în mai multe forme pentru atac. De această dată, prin obiectele din jur înțelegem absolut toate obiectele din jur, iar producătorii au avut grijă să avem mereu ceva în minte, așa că ne-au pregătit sute de obiecte cu care să putem opera. Construcțiile au fost și ele pregătite pentru demolatorul din noi și avem anunțat un procent de 50% gata să fie culcate la pământ, parțial sau total. În mijlocul acțiunii își va face loc și un vehicul blindat pentru trei persoane sau un avion VTOL (Vertical Take Off and Landing), de unde deducem că nu trebuie să ne facem probleme legate de mărimea hărților.

În varianta offline a jocului vom avea compania asigurată de un AI antrenat cu tehnologia Kynogon's Kynapse, specializat în recunoașterea și folosirea mediului înconjurător. Astfel AI-ul își va adapta tactica la situația dată, va coopera pentru a ne pune în dificultate și va pune în aplicare tot felul de scamatorii prin care să ne demonstreze că este la fel de informat de posibilitățile clasei din care face parte. Totuși, farmecul jocului este dat de partea de multiplayer, unde putem alege între LAN și Online, iar pe lista modurilor de joc sunt prezente: DeathMatch, TeamDM, capture the flag și assault. De asemenea, mai sunt anunțate 15 joculețe care să pună în valoare fizica din Cell Factor Revolution.

Fiecare cu fizica sa

Pe lângă partea fizică din acest joc, pentru care producătorii au folosit NovodeX, cel mai nou software development kit lansat de AGEIA, și partea grafică se poate lăuda cu un engine de calitate în spate. Mai exact Reality Engine, produs chiar de Artificial Studios, dar care a fost vândut în 2005 celor de la Epic Games. După ce devenise o eternă speranță, engine-ul Reality are șansa să și demonstreze că și-a meritat laudele primite. Este de la sine înțeles că nu vom avea neapărată nevoie de o placă fizică pentru a juca Cell Factor: Revolution, însă prezența ei ne va permite să beneficiem de joc în toată măreția sa. Producătorii au explicat că nu ar fi fost o problemă legată de viteza jocului, ci pur și simplu software-ul nu poate simula o parte din elementele ce țin de partea fizică. De asemenea, jucătorii care au sub carcasă un PhysX nu se vor putea combina pentru o killereală în rețea cu cei mai puțin dotați decât ei. Jocul apare în luna decembrie și până atunci avem tot timpul să ne pregătim psihic și fizic pentru Cell Factor: Revolution și să le facem în ciudă celor cu PhysX că suntem mai mulți ca ei.

■ Rzarectha


Ghici la ce mă gândesc acum



NEED FOR SPEED CARBON

Regele asfaltului se întoarce. Din nou

- **Producător** Electronic Arts
- **Distribuitor** Electronic Arts
- **ON-LINE** www.ea.com/nfs/carbon/us/home.jsp
- **Data apariției** noiembrie 2006



Need for Speed este una dintre francizele care au adus şi vor continua să aducă bani grămadă în vistieriile EA, cunoscuta serie de jocuri fiind comparabilă, prin prisma vânzărilor şi a aparițiilor anuale, cu FIFA (ca să dau doar un exemplu). Este o altă găselniță a celor de la EA, ce va continua să se vândă precum pâinea caldă, indiferent de numărul pe care-l va purta în coadă, în vecii vecilor. Amin. Need for Speed: Carbon continuă tradiția începută odată cu NFS Underground, promițând să le ofere vitezomanilor aceleaşi curse ilegale care „se vinde bine", marea noutate a seriei constituind-o vânzoleala pe trasee montane.

Mai iute ca gândul

Anul acesta, după cum spuneam, ne vom da pe dealuri, demarând în trombă şi aruncându-ne cu pletele-n vânt prin canioane, cu pedala înfiptă până la fund şi cu riscul de a zbura prin parapetele de pe marginea drumului la prima curbă periculoasă întâlnită-n cale. Producătorul a avut însă grijă să nu elimine acest pericol. Parapetele de pe marginea râpei nu vor mai fi, ca de obicei, indestructibile, însă cursele de pe străzile oraşului nu ne vor lăsa să ieşim de pe traseul dinainte prestabilit. Că doar nu suntem animale! În loc să concurăm direct împotriva adversarilor, producătorul a decis să abordeze puțin diferit cursele prin canioane, întreaga aventură rezumându-se la adunarea unui punctaj după cum urmează: fiecare dintre cei doi participanți la cursă parcurge câte o tură în coada celuilalt, acumulând un anumit număr de puncte dacă rămâne apropiat de bolidul adversarului cât mai mult cu putință şi pentru o perioadă de timp cât mai lungă. Cu cât stă mai mult în coada acestuia, cu atât mai repede îi va creşte numărul de puncte. Riscul de a pierde controlul maşinii va fi, însă, deosebit de mare, deoarece la prima curbă abordată



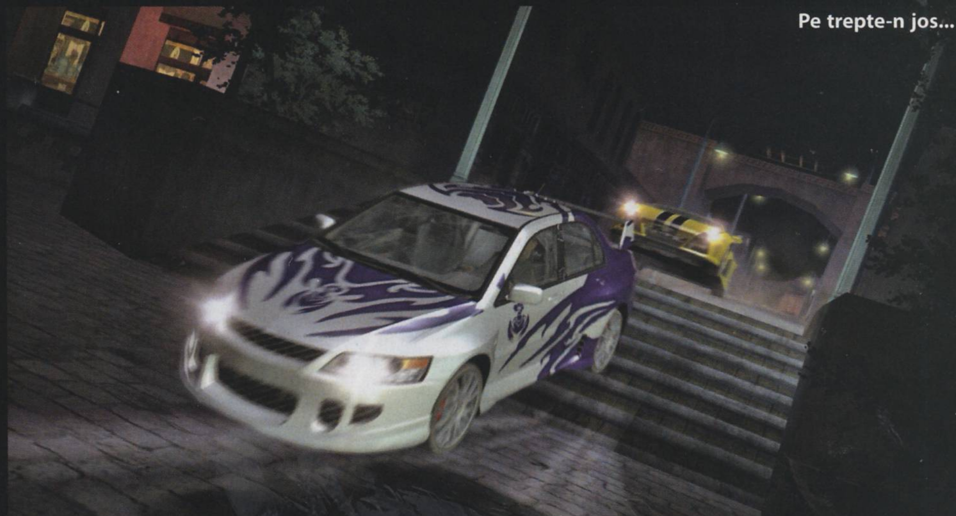
Goana după glorie

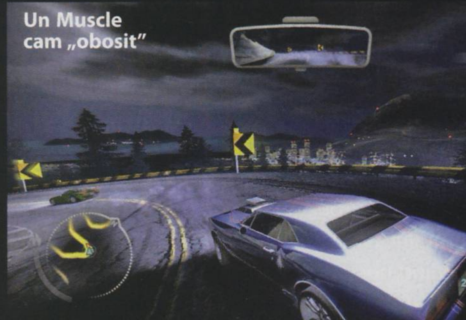


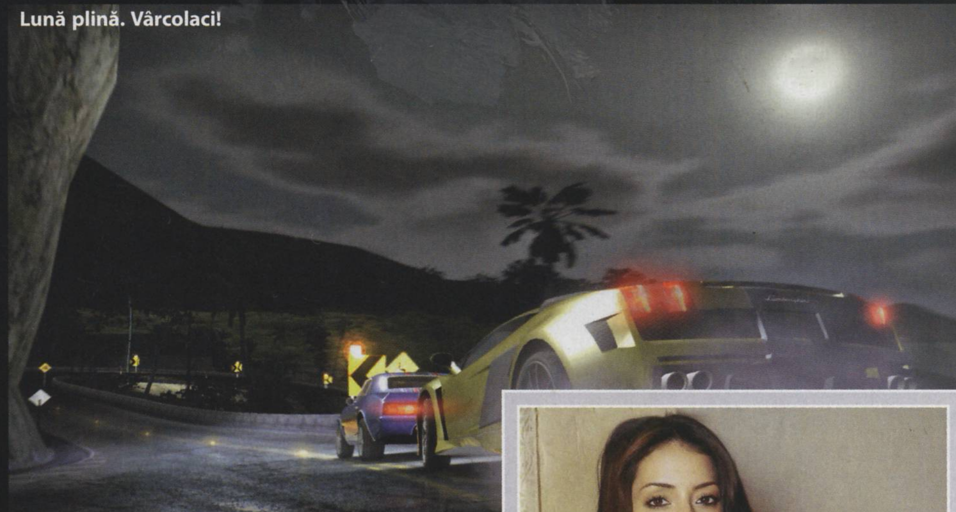
Valsând sub clar de lună

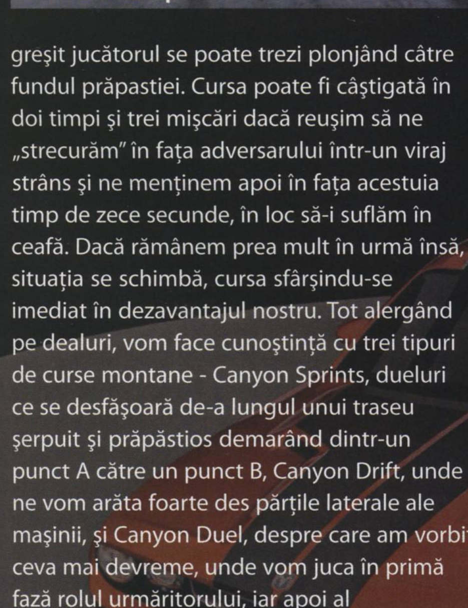


Gogule, te-am mirosit!


Pe trepte-n jos...


Un Muscle cam „obosit"


Lună plină. Vârcolaci!

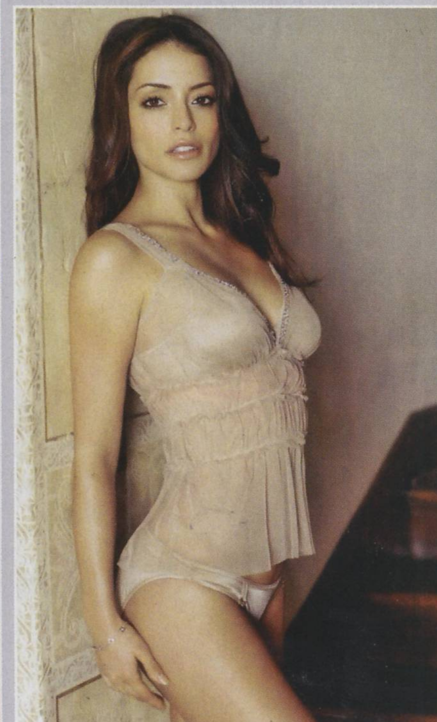

M-am dus de râpă

greşit jucătorul se poate trezi plonjând către fundul prăpastiei. Cursa poate fi câştigată în doi timpi şi trei mişcări dacă reuşim să ne „strecurăm" în faţa adversarului într-un viraj strâns şi ne menţinem apoi în faţa acestuia timp de zece secunde, în loc să-i suflăm în ceafă. Dacă rămânem prea mult în urmă însă, situaţia se schimbă, cursa sfârşindu-se imediat în dezavantajul nostru. Tot alergând pe dealuri, vom face cunoştinţă cu trei tipuri de curse montane - Canyon Sprints, dueluri ce se desfăşoară de-a lungul unui traseu şerpuit şi prăpăstios demarând dintr-un punct A către un punct B, Canyon Drift, unde ne vom arăta foarte des părţile laterale ale maşinii, şi Canyon Duel, despre care am vorbit ceva mai devreme, unde vom juca în primă fază rolul urmăritorului, iar apoi al conducătorului, într-o serie de două curse.

Duelurile unu-la-unu prin canioane vor ocupa, totuşi, doar un sfert din cursele din joc, majoritatea desfăşurându-se într-un mediu mult mai deschis „explorării".

Eu şi oamenii mei

Povestea din Carbon îi va permite jucătorului să se orienteze către una dintre cele trei clase de maşini prezente în joc, fiecare cu avantajele şi dezavantajele ei. Dacă v-aţi plâns că în Most Wanted toate maşinile se comportă la fel, indiferent de modelul ales, atunci ţineţi-vă bine. Cel puţin în teorie, bolizii din clasa Import Tuner sunt mai manevrabili decât restul, în vreme ce clasa American Muscle, o oarecare noutate pentru seria NFS, se laudă cu acceleraţia de invidiat a reprezentanţilor săi, iar „săgeţile" din clasa European Exotics ating viteza cea mai mare. După alegerea maşinii va urma adunarea unei echipe în jurul jucătorului, pe care o va câştiga de partea sa provocând rivali din alte teritorii ale oraşului şi câştigând, bineînţeles, cursele la care se va înhăma. Nimeni nu i s-ar alătura unui pierde-vară fără bani prin buzunare şi fără un dram de reputaţie la dosar. Cu cât jucătorul va câştiga mai multe curse, cu atât mai



Emmanuelle

Pe noua gagică din noul NFS, Emmanuelle Vaugier, aţi avut ocazia s-o admiraţi în diverse filme, cum ar fi Saw 2 şi 40 Days and 40 Nights. Printre altele, fotomodelul nostru de serviciu a fost selectat de revista Maxim pentru a figura în topul anual al celor mai frumoase femei din lume, în luna mai. În Carbon ea va juca rolul lui Nikki, fosta amoreză a eroului întors în oraşelul său natal pentru a-şi înfrunta trecutul. Teroare, haos şi durere! ☺


Depăşiri cu peripeţii


Mi-a luat faţa... Faţa mea!



repede va ajunge la şefii „clanurilor" adverse, care îl vor aştepta cuminţi în vârful dealului pentru un duel mano a mano.

De asemenea, foştii rivali care au mirosit şi s-au înecat cu gazele de eşapament din toba jucătorului se vor putea alătura apoi echipei. Nu oricine poate deveni însă membru cu acte în regulă, decât dacă îndeplineşte anumite condiţii. Fiecare nou acolit posedă două din şase skill-uri - unul care îi va fi de folos pe traseu, iar altul care îl ajută în afara lui. Pentru curse, acesta se încadrează într-una din categoriile Blocker, Scout sau Drafter, jucătorul având posibilitatea să-i activeze skill-ul de câteva ori într-o cursă, pentru a-l ajuta să câştige. Blocker-ii se vor arunca în faţa adversarilor, împiedicându-i să depăşească, Scout-ul o va lua la sănătoasa în recunoaştere pentru a descoperi scurtături, iar Drafter-ul va conduce la mică distanţă în faţa jucătorului, permiţându-i acestuia să execute draft-uri pentru o scurtă perioadă de timp şi să-l depăşească cu plusul de viteză dobândit în urma manevrei. În cazul Blocker-ului, sunt curios cât de bine va funcţiona modul în care acesta elimină concurenţa. În funcţie de distanţa maşinii jucătorului şi a Blocker-ului faţă de un adversar apropiat, jocul va desemna automat o „ţintă", iar în momentul în care Blocker-ul prinde o poziţie bună, îi vom putea ordona co-echipierului să-l reţină sau să-l arunce pe băgăreţ în afara traseului.

În afara curselor, abilităţile membrilor echipei se prezintă în alte trei sortimente: Fabricators, Mechanics şi Influencers. Fabricator-ii vor oferi accesul la funcţia Autosculpt, o unealtă complexă ce permite modificarea diverselor aspecte fizice ale maşinii în timp real, inclusiv jantele, cauciucurile, capota, spoilerele şi multe altele, fără a afecta însă comportamentul maşinii, schimbările fiind pur estetice. Mecanicii, pe de altă parte, se vor ocupa de îmbunătăţirea performanţelor maşinii, iar Influencer-ii îi vor „calma" pe copoii care ne pun beţe-n roate. Chiar dacă este prezentă la datorie, poliţia nu va juca un rol la fel de important precum în NFS Most Wanted.

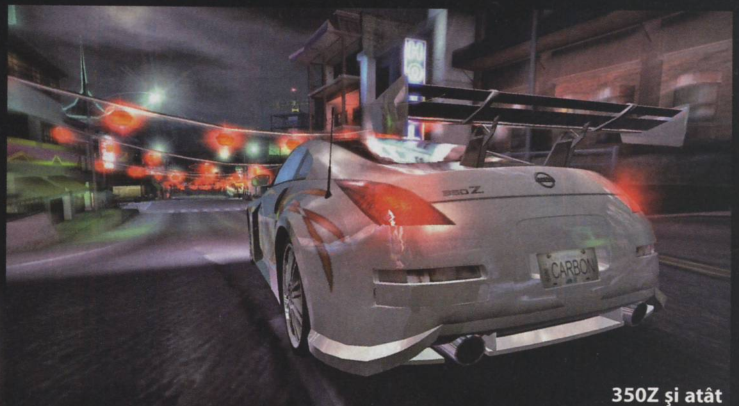


Schimbări şi nu prea

Modul drift nu va lipsi nici din Carbon, fiind o prezenţă constantă de la Underground încoace în toate jocurile seriei. A suferit, însă, o schimbare radicală, sistemul de punctare fiind complet regândit. EA a decis să nu ne mai lase să „valsăm" ca descreieraţii în linie dreaptă, adunând puncte cu sacul, amplasând de această dată zone de punctare numai în curbe. Cursele de drift au fost mult simplificate, frâna de mână sau alte şmecherii nefiind necesare în Carbon pentru a executa drift-ul propriu-zis. Tot ce avem de făcut în aceste condiţii este să apăsăm pedala de acceleraţie la intrarea în curbă, iar maşina se va duce singură pe direcţia care îi vine bine, accentul fiind pus pe cât de bine reuşim să o controlăm după aceea. Simplu ca „bună ziua". Până la proba contrarie, bineînţeles, pentru că EA refuză, deocamdată, să ofere mai multe detalii.

Din punct de vedere vizual, singura diferenţă mare dintre Carbon şi Most Wanted ar fi că acţiunea nu se mai desfăşoară pe timp de zi, ci pe timp de noapte. În rest, maşini mai multe, altă poveste, noi personaje, noi moduri de joc, ce se anunţă a fi deosebit de atractive, şi noi posibilităţi de customizare a bolizilor din garaj. Despre multiplayer pot doar să-mi fac o idee, deoarece producătorul a decis să nu ofere deocamdată informaţii în acest sens, dar a menţionat că versiunea destinată consolei Wii va beneficia de pe urma mecanicii de joc impuse de revoluţionarul controller al acesteia. Dumnezeu ştie cum.

■ KiMO


350Z şi atât



Imediat după Revoluţie şi nu numai, şinele patriei au devenit ţinta unei serii de atacuri din partea unor bande organizate cu chei de 24, târnăcoape şi 1-2 cai putere, ele fiind smulse cu brutalitate de pe traversele mamă şi implementate cu cruzime printre cărămizile caselor proprietate personală sau direct în pământul patriei. Infrastructura feroviară a primit astfel un upgrade necesar, o reorganizare, devenind parte a activă a structurii de rezistenţă, o alternativă fier-beton sau pur şi simplu un gard. Mai departe, vom intra într-o lume în care astfel de acte nu au loc, unde şinele se lăfăiesc în sânul traverselor, unde stresul este limitat doar la cel natural. Un tărâm ideal în care orice şină şi-ar dori să se întindă, pentru că va fi mângâiată cu respect de trenurile Railroad-ice.

Stăpânul Trenurilor

Lumea încă se întreabă ce a fost primul(a): vagonul sau locomotiva. Istoria ne spune că există un anumit grad de simultaneitate în apariţia celor două, însă evoluţia naturală a lucrurilor şi relaţia nevoi/resurse ne îndeamnă să credem că întâi a fost vagonul. Când omul şi-a dat seama că vagonul nu merge de unul singur, a făcut locomotiva. Sid Meier, al cărui geniu indubitabil îl cunoaştem cu toţii, a preluat această idee, a inversat-o şi a pus-o în practică. El are şanse de a deveni astfel stăpânul indubitabil al trenurilor, Frodo-ul neclintit al civilizaţiei feroviare actuale. Istoria vorbeşte despre unele accese de geniu din trecut, ca de exemplu Railroad Tycoon sau Transport Tycoon Deluxe, capodopere de nivel sauronic, care ne-au încântat mintea, degetele şi obsesiile testosteronice. Nimic nu se compară cu fericirea pe care i-o poţi crea unui mascul făcându-i cadou un trenuleţ de jucărie cu multe şine, gări, staţii, tuneluri şi alte lucruri din aceeaşi categorie. Dintre aceştia, mă ridic eu, „Cel Care Le-a Jucat Pe Toate", care sunt ca un burete în baie când mă gândesc că mai vine un joc de acest gen. Şi cum Moş Sid nu ne-a dezamăgit niciodată, sunt sigur că nu o va face nici de data asta.

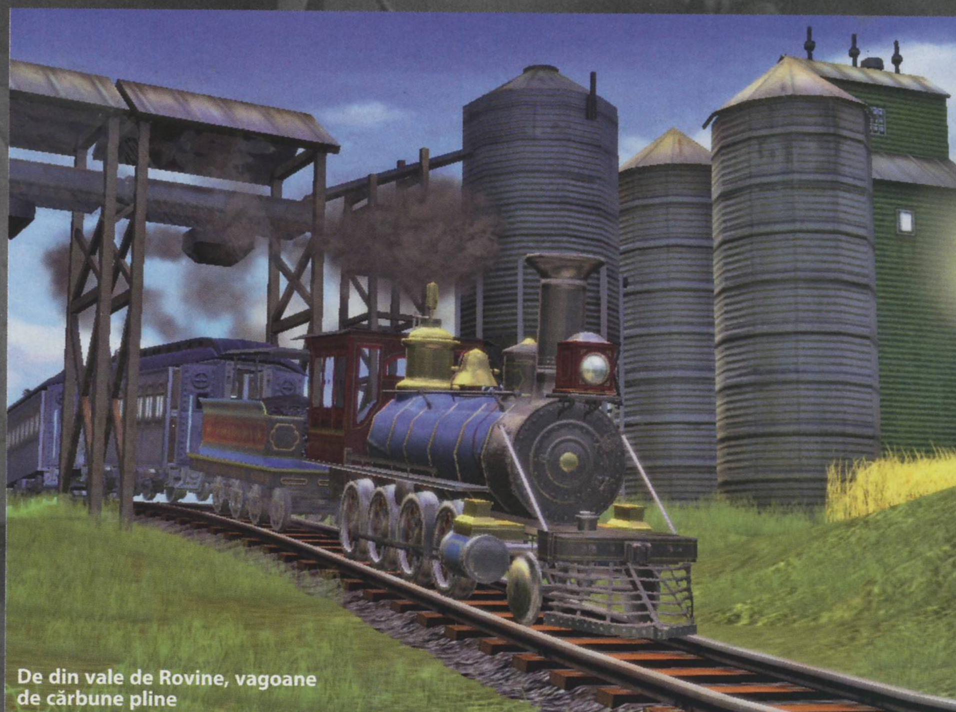
Locul de unde nu se fură şinele

Cu şina'n coastă

Singurul lucru la care mă gândesc acum este oare ce poate aduce nou Sid Meier în această a patra versiune a jocului, deoarece este un domeniu care nu suportă prea multă originalitate. Railroads Tycoon 3 a fost drăguţel, nimic de zis, însă îi lipseau câteva lucruri esenţiale, ca de exemplu o componentă economică serioasă. De asemenea, nici în materie de dificultate şi fun nu a excelat. Ca originalitate... până la urmă tot de trenuri e vorba şi tot de istoria lor, acel gen de lucruri care nu se schimbă niciodată. Probabil că acesta este motivul pentru care Sid s-a apucat de acest joc nou. Ceea ce am reuşit să desprind din planuri este că jocul va fi foarte concentrat în jurul componentei economice. Dacă trenurile nu se schimbă, materialele de transportat acoperă o listă serioasă, de unde


Un S de la succes

- **Producător** Firaxis Games
- **Distribuitor** 2K Games
- **ON-LINE** N/A
- **Data apariţiei** 29 septembrie 2006


De din vale de Rovine, vagoane de cărbune pline

ai ce alege. Astfel, se pare că Sid Meier's Railroads! va avea în jur de 20 de tipuri de produse cu care veți putea alimenta circa 30 de tipuri de industrii. Nu sună rău deloc, deoarece diversitatea nu a stricat niciodată. Însă, asta s-a mai făcut, lucru care mă face să mă gândesc că no, nimic special. Ceea ce promite însă mai departe este un engine de control al pieței mai special. Astfel, dacă în trecut pe piața acțiunilor lucrurile erau foarte simple, acum va trebui să cunoașteți câte ceva despre mecanismele bursei. Pentru a vă extinde imperiul, veți intra în concurență cu o serie de alte companii, clasic de altfel, însă de data asta achiziționarea sau scoaterea lor de pe piață va fi un lucru mult mai dificil. Companiile vor avea un număr destul de mare de acționari, care nu vor putea fi convinși chiar ușor să vândă. Pe de altă parte, compania pe care o dețineți va fi în mâna investitorilor încă din start, ceea ce înseamnă că, pentru a vă menține pachetul majoritar, o să aveți serios de tras. Strategiile de bursă pe care le veți putea pune în practică vor aduce cu siguranță un suflu interesant, însă nu sunt sigur că asta îmi doresc. Mie îmi plac trenurile, însă nu prea mă bucură ideea de a sta cu tabele în față în timp ce printre traverse îmi cresc buruieni. Tot ce pot să sper este că nenea Sid va crea un echilibru în stil propriu între cele două componente majore, cea economică și cea administrativă.


Alice în țara trenurilor

Printre traverse și suspine

Un lucru care m-a deranjat în fiecare dintre cele trei versiuni ale jocurilor a fost engine-ul de construcție al liniilor de tren. Au fost veșnic probleme legate de relief, vegetație, imposibilitatea de face lucruri care există absolut natural, ca de exemplu serpentinele... sau drumuri pe sub poduri ori poduri acolo unde vreau eu, ca de exemplu peste o apă. De asemenea, veșnica problemă a faptului că am pus șinele prost și acum trebuie să le șterg și s-au dus banii pe copcă.

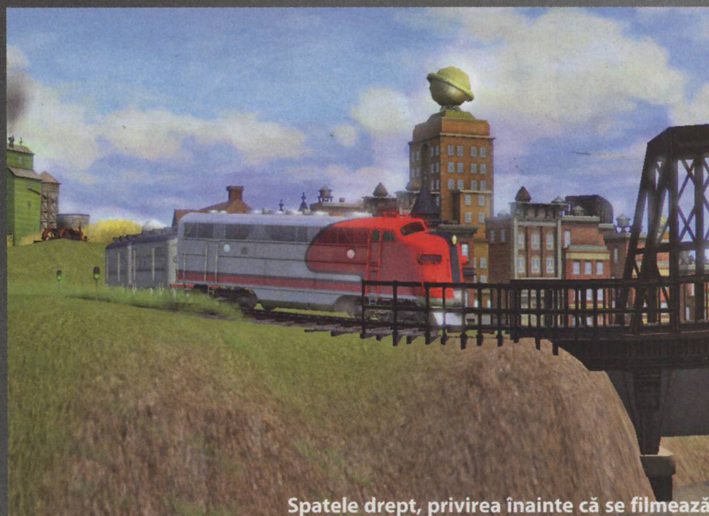
Un mod interesant de planning era în Trains & Trucks Tycoon, unde erau întâi figurate șinele și ulterior aprobai construcția lor. Sid Meier nu ne promite așa ceva, ci ne spune că va fi extrem de simplu să creezi căile ferate, care aproape că se vor pune singure. Plăcerea mea cea mai mare a fost tocmai amplasarea șinelor, găsirea de soluții pentru ca trenurile să nu se ciocnească, să planific o gară de la A la Z etc. Sid Meier nu ne promite nici asta, iar dacă voi putea pune mai multe trenuri pe aceeași cale ferată care vor trece unele prin altele în mod cretin și total nerealist, o să arunc jocul pe geam și o să-i dau nota 2. Este incredibil de revoltător și deja trag pisica de coadă de nervi. Așadar, simplitatea asta promisă mă face sceptic până în vârful urechilor (pisicii). Vreau să se spună că amplasarea căilor ferate va fi foarte dificilă și va trebui să facem un plan riguros, cu semafoare și cu refugii etc. Dar mi-e teamă că vreau prea mult.

Vagoanele visurilor

Un lucru care mi-a atras atenția în timp ce mă holbam la screenshot-uri și la filmele de gameplay este engine-ul de desen animat cu trenuri. Le mai lipsesc niște ochi mari, albaștri și o gură cu care să cânte în timp ce sar într-o roată. O locomotivă evil ar fi o alegere bună, una care aleargă trenulețul „nerd" ca să-i dea în freză. Nu pot spune că engine-ul grafic este urât, însă jocul arată exact ca acelea din Nekermann de acum 10 ani. Adică nu tu o textură ruginită, nu tu o casă dărâmată, nu tu un Silent Hill, nimic. Totul e ca în povești, ca un întreg orășel al prăjiturilor. Și orașele vor crește dacă o să le duceți zahăr și făină și drojdie și vor deveni adevărate megalopolisuri din turtă dulce și acadele, întrerupte pe alocuri de parcuri cu arbori din vată pe băț. Sincer, sunt atât de sătul de idealizarea asta de îmi vine să renunț la dulciuri. Sunt nefericit, pentru că aș fi vrut un joc de jucat, nu de lins.

■ Locke


Cursa cu chibrituri pentru aragaz


Spatele drept, privirea înainte că se filmează

CivCity Rome

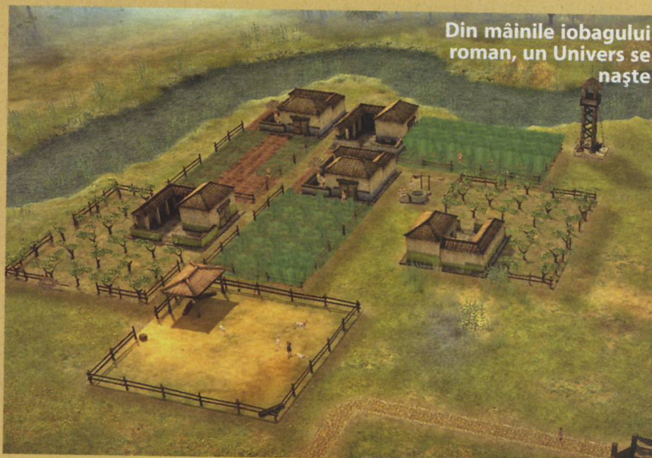
Întemeietorul de oraşe, din nou la lucru

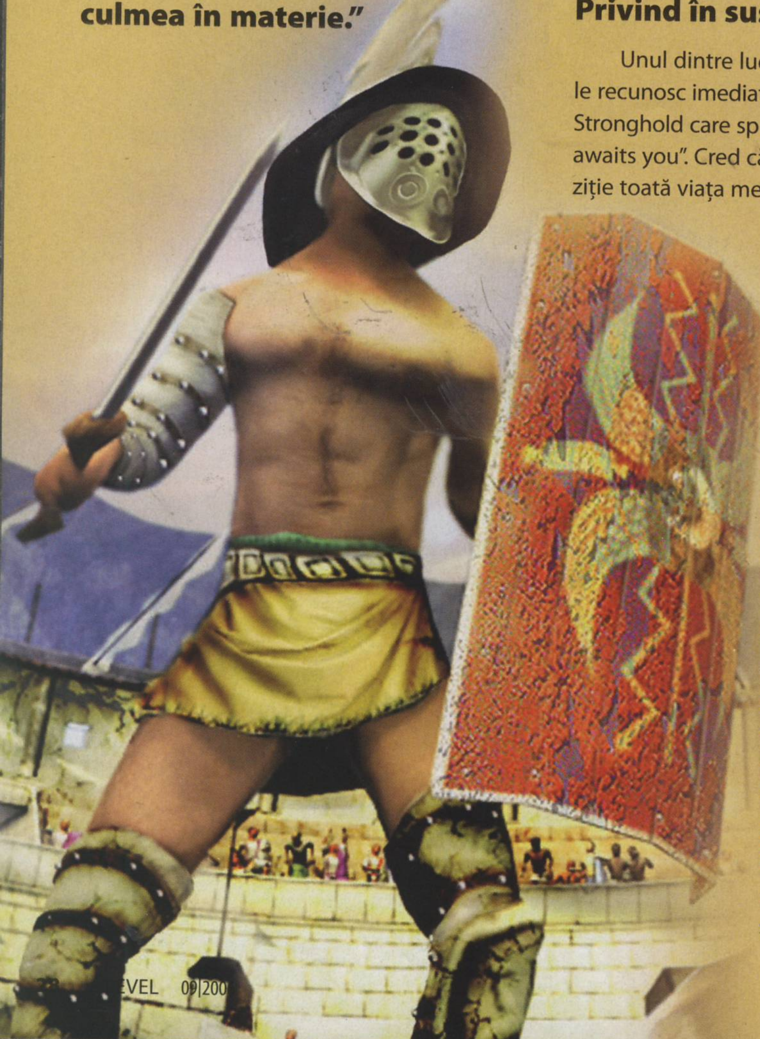
Ca să încep brusc, ultimul joc adevărat din această categorie cu care m-am întâlnit până azi a fost Emperor Rise of the Middle Kingdom (aproape am zis Middle Class). De fapt, istoria genului se întinde până pe la Cezar, când te chinuiai de nebun să-ţi închipui cum ar arăta de fapt oraşul tău, în loc să-l vezi. Au fost vremuri bune, au fost Zeus-uri şi Cleopatre şi pac, s-a pus dop cu Emperor. De ce oare? Pentru că, după cum foarte bine concluziona Mike în articolul de Emperor, anumite lucruri se mai şi gată, ca de exemplu ideile într-un anumit gen de jocuri. Emperor Rise of the Middle Kingdom a fost şi rămâne din păcate culmea în materie.

Tătici Buni

Sincer, o perioadă de vreme acest titlu mi-a eludat interesul şi abia de curând, adică de vreo cinci zile, mi l-a trezit. Eu sunt un fan destul de înrăit al acestor buildere cu o componentă administrativă şi economică presupus serioasă, însă acest titlu pur şi simplu a încercat să-mi intre printr-o ureche, dar nu a putut. Însă eu zic să lăsăm trecutul la o parte şi să ne concentrăm pe ce ar fi putut fi. Astfel, CivCity a avut doi tătici, în lipsă de mamă. Pe unul îl cheamă Firefly Studios, adică vezi Stronghold ca titlu de căpătâi, iar pe al doilea Firaxis Games, vezi Sid Meier's Backyard cu titluri care încep cu Tycoon-urile de transport şi sfârşesc glorios cu seria Civilization. E clar că dintr-o combinaţie explozivă de acest gen, ar spune unii, nu putea să iasă decât o capodoperă. Însă din nou se confirmă că părinţii genii, chiar dacă bărbaţi, nu fac neapărat copii supradotaţi. Aşa că vă spun încă de la început, să nu vă aşteptaţi la „acel suflu proaspăt de care genul avea nevoie". Însă mai bine vă las pe voi să trageţi propriile concluzii, chiar dacă io deja am tras-o pe a mea.

„... anumite lucruri se mai şi gată, ca de exemplu ideile într-un anumit gen de jocuri. Emperor Rise of the Middle Kingdom a fost şi rămâne din păcate culmea în materie."


Din mâinile iobagului roman, un Univers se naşte



Privind în sus

Unul dintre lucrurile pe care am reuşit să le recunosc imediat a fost vocea individului din Stronghold care spunea „Sire, your Stronghold awaits you". Cred că nu voi uita acea propoziţie toată viaţa mea. Aşadar, am fost foarte încântat încă de la primul pas, după care am amplasat Town Center-ul, am construit trei case şi am săpat o fântână. Sub ochii mei uimiţi, urmaşii lui Romulus şi Remus au început să curgă din toate părţile, să-şi ia apă din fântână şi să doarmă la umbră. Lui Locke asta nu i-a plăcut, aşa că în următoarele 10 minute le-a făcut cariere de piatră şi le-a spus „Munciţi 'raţa-i dreacu!". E bine să ştiţi că nu tuturor romanilor le plac casele, aşa că jumătate dintre ei vor sta în general pe scările Town-Center-ului, de unde vor pleca la muncă dimineaţa şi unde se vor întoarce seara, obosiţi. Deşi le-am dat casă şi masă, ei tot acolo stăteau, lucru ce este la limita acceptabilului istoric. Însă după un an de zile de muncă în Italia, am tras concluzia că erau emigranţi. Engine-ul economic şi administrativ în CivCity este construit exclusiv în jurul nevoilor, care, în mod ciudat, nu includ şi confortul. De fapt, acesta este primul lucru care m-a luat prin surprindere. Practic, oraşul are nevoie de exact cinci case, care pot fi construite oriunde, deoarece calitatea amplasamentului nu are absolut nicio valoare. Aşadar, acesta este primul indiciu referitor la faptul că avem de-a face cu un joc simpluţ. Mai departe, veţi observa că nu trebuie să construiţi nicio casă în plus, deoarece pe măsură ce nivelul de civilizaţie al oraşului avansează, vor fi numai upgrade-uri. La un moment dat vi se va cere intervenţia în etapa de upgrade, moment în care nu veţi construi altă casă, ci doar o veţi transforma pe cea existentă într-un nou tip, care poate fi reamplasat. Numărul upgrade-urilor ce se vor face manual este de trei, lucru care va crea mari dificultăţi din pricina faptului că versiunile upgradate ocupă din ce în ce mai mult spaţiu. Iar spaţiul în CivCity este o mare problemă. Aşadar, poate aţi înţeles bine, scopul jocului este să aveţi


Circ la maxim, dar biletele-s cam scumpe

locuințe cât mai mari. A avea un oraș echilibrat înseamnă ca acele cinci case și ulterior cele upgradate să aibă tot ceea ce au nevoie. În momentul în care obțin acest lucru, se măresc. Cam asta e tot.

Nevoile care ne taie

După cum am menționat, hărțile în acest joc sunt foarte mici, iar clădirile foarte mari. De aceea, la un moment dat veți avea probleme să mai puneți ceva pe hartă. Această disproporție m-a încurcat enervant de mult când am vrut să fac screenshot-uri și să amplasez de exemplu Circus Maximus, deoarece camera nu face suficient zoom. E ca și cum ai încerca să te uiți prin binoclu la televizor, un fel de senzație claustrofobică. Ei bine,


Ne mai și rugăm, ne mai și distrăm...

ideea mea de fun nu include asta. Nevoile oamenilor cresc odată ce avansează pe scara socială, de aceea după un timp vor fi atât de multe încât nu veți mai ști exact ce și cum. De departe, acest joc are cea mai mare diversitate în materie de moduri de distracție. Cuști pentru animale, arene, biblioteci, ceea ce exprimă foarte bine caracteristica de bază a civilizației romane urbane: niște cheflii. E clar de ce aveau nevoie de apeducte, care aici sunt atât de mari că nici camera nu trece de ele. Setea după băute e mare. Măcar fac baie des, pentru că altfel deasupra orașului ar pluti un smog gros de aburi de alcool. Și scriind uite așa, îmi dau seama că nu am ce să spun despre engine-ul economic. Facem ferme de capre, de gâște, mine de fier și marmură, magazine cât încape locul pentru a băga zona rezidențială la intersecția a câte trei străzi, temple, parcuri, cât mai multe locuri de distracție și gata orașul. Merge de la sine, putem să ne culcăm, deoarece nimic periculos nu se întâmplă. Dacă e vreo invazie, cele două cohorte staționate în oraș o să facă treabă. Dacă nu avem bani, vindem lemne, carne, vin, care sunt resurse inepuizabile. Practic, niciun stres, nu tu un eveniment catastrofic, nu tu nimic. Nici măcar Vezuviu nu erupe, nu tu lăcuste, nu tu secetă, inundații, tornade, meteoriți. O plictiseală totală pentru un zeu inofensiv ca mine. După trei ore de joc, ai construit totul și stai și te uiți. Jocul are și un research tree care și acela merge aproape singur. Evident, poți să-ți închipui că îl cercetezi tactic și acest lucru contează. Poți până la urmă să-ți închipui ce vrei tu, jocul acesta tot un lego pentru copii sub 12 ani e.

Dă bice animalului

Dacă până acum am aruncat cu opinia mea în stânga și-n dreapta, e timpul să continuăm. Din punct de vedere grafic - știați că asta o să scriu - jocul mulțumește. În afară de camera aia cu probleme, nu am ce să-i reproșez. Nu dă sistemul prea tare peste cap și încântă ochiul. Animația orașului este mulțumitoare, deși oamenii se mișcă un pic cam repede. Însă, hei, de unde știm noi cum se mișcau pe vremea aia, că nu aveau mașini? Sunetele sunt în regulă, vocile preluate din Stronghold, muzica inspirată din Civilization, orientarea spațială 3D a sunetelor – zero. Însă, după cum știți, un zeu nu are nevoie să audă în spate, pentru că l-ar distrage de la lucrarea pe care trebuie să o facă în față. În concluzie, o dezamăgire de proporții catastrofice, indiferent de baliverenele pe care încearcă să ni le bage pe gât presa-fan a lui Sid Meier. Dacă nu sunteți de acord cu mine, e clar că eu nu sunt de acord cu voi. Așa că dați, tată, banii pe el!

■ Locke


Stagiul militar obligatoriu



Singurul lucru care lipsește din lista nevoilor sunt șuturile în fund

▸ **Gen** Sim ▸ **Producător** Firefly Studios ▸ **Distribuitor** 2K Games ▸ **Ofertant** To be announced ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.2kgames.com/civcityrome

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	5
Impresie	5





ALTERNATIVĂ

Orice altceva

Orice Altceva este un joc absolut extraordinar, pe care de obicei pui mâna când ești dezamăgit rău de un titlu pe care îl așteptai de mult. Orice Altceva este jocul perfect, Jocul Jocurilor, mai ceva decât Cartea Cărților.

DarkStar One

„While trading through the space one day..."

DarkStar One, în ciuda problemelor majore care-l bântuie (majoritatea „mulţumită" unui sistem draconic de protecţie care-i afectează până şi pe unii dintre utilizatorii legitimi), poate fi privit drept un manifest. La fel şi articolul de faţă. Nu o să vă îngrop în detalii tehnice, pentru că tot ce oferă DarkStar One creierului poate fi rezumat într-o singură pagină. Sau mai puţin. Un arcade spaţial care calcă pe urmele lui Elite, cu un sistem RPG interesant, în care doborâm piraţi, încasăm recompense şi facem comerţ cum se făcea în vechime. Adică vindem scump şi cumpărăm ieftin.

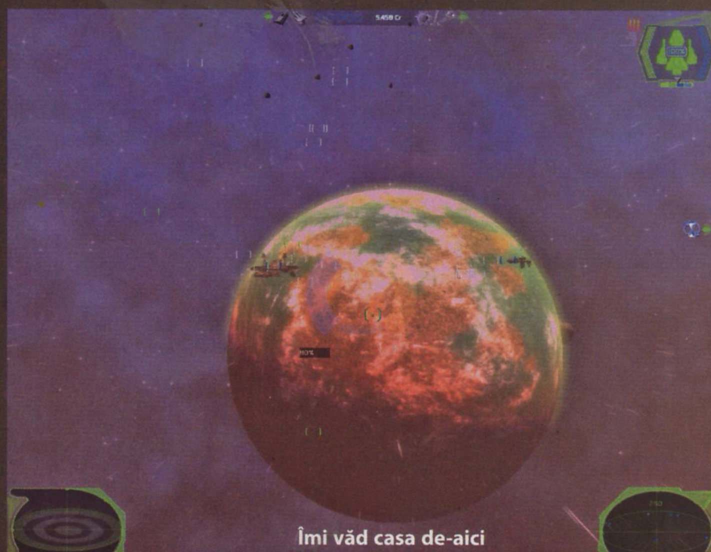
Nu o să-l compar nici cu Freelancer (deşi producătorii s-au avântat în declaraţii), pentru că o comparaţie din care doar unul ar ieşi învingător ar însemna probabil moartea celuilalt (sau a mea, dacă jignesc sentimentele unora sau dacă li se pare că m-am înşelat). Şi nu doresc asta. Nu vreau să trasez directive, nu ţin morţiş să jucaţi DarkStar One, vreau să vă întrebaţi serios de ce vă jucaţi şi dacă joaca n-a devenit cumva doar un job (neplătit pentru majoritatea dintre voi, dar un job). Şi, cel mai important, vreau să punem măcar o dată sub semnul întrebării motivele care ne fac să ne credem prea buni pentru un anumit gen de distracţie...


N-avem bani. Doar plasmă


Pirate, pirate, ţi-am ajuns în spate...


Un upgrade mic pentru om, un pas mare în storyline


Spațiul albastru face casă bună cu asteroizii gri


Îmi văd casa de-aici

Sancta Simplicitas

Aruncând o privire peste simulatoarele spațiale ale „erei trecute", am rămas puțintel descumpănit de lipsa oricărui interes („datorată" în mare parte limitărilor tehnologice, dar pe noi efectul ne interesează) pentru așa-zisul realism fără de care nu mai putem supraviețui în ziua de astăzi.

DarkStar One nu este realist, n-avem parte de sfânta inerție din I-War 2 și nu a pus la lucru un model fizic șutit direct din laboratoarele CIA, unde se cercetează în secret zborul superluminic.

Și totuși, oare se poate vorbi de realism în cazul unui simulator spațial în condițiile în care încă nu ne-am împăcat cu aselenizarea? Dacă vreți „realism", uitați de DarkStar și reveniți liniștiți la I-War 2 cu gândul că mai mult „realism" de-atât n-o să primiți decât atunci când veți putea cumpăra țigări de pe Marte și nu de la chioșcul din colț. Totuși, pe baza munculiței fizicienilor și a astrofizicienilor de pretutindeni și a ecuațiilor lor minunate, se poate determina cu aproximație un model comportamental al unui corp (cu una bucată pilot în burtă) în spațiul cosmic bântuit de alte corpuri cu pirați în stomac. Cunoscând aceste lucruri, vă întrebați probabil de ce producătorii lui DarkStar One n-au apelat la vasta experiență a vreunui specialist în domeniu sau măcar la un trekker obsedat de propulsia pe bază de antimaterie și țuică romulană. Motivul este simplu: DarkStar One este o clonă (reușită, mă avânt eu în declarații) de Elite, iar fanii Elite nu au fost interesați niciodată de modelul fizic al conservei spațio-piraterești trimisă la Marele LaForge din Grădina Motoarelor, ci doar de cecul gras primit ca recompensă de la Stăpânirea Intergalactică.

The Clone Attack

Cuvântul „clonă" v-a speriat? N-are de ce. La tot pasul avem de-a face cu clone și/sau suntem bombardați cu stereotipii și clișee, printre care doar se întrezăresc frânturi de originalitate. Practic, tot ce a călcat pe urmele giganților s-a abătut foarte puțin de la formula inițială, iar originalitatea a fost prezentă în măsura în care nu răsturna tiparele impuse de „protopărinții" unui anumit gen și s-a manifestat în mare parte doar prin tweaking-ul anumitor elemente. Puțini și-au permis să jongleze la discreție cu gameplay-ul și să flirteze ostentativ cu originalitatea. Și mai puțini au reușit, iar dintre aceștia din urmă majoritatea au dat faliment.

Ascaron, nefiind unul dintre numele „grele" ale industriei, nu și-a propus să revoluționeze conceptul de „space trader", ci doar să ofere marelui public o experiență cât mai apropiată de goana continuă după marfă sau pirați din Elite.

Problema clonelor este, după cum bine observa un coleg de branșă (nenea Kieron Gillen), efortul sporit depus pentru a obține un produs „cult". N-ar fi o problemă deosebită (ba chiar este de admirat), însă câteodată în goana după „cultură" sunt ignorate fix elementele care defineau clasicul. Elite era un joc simplu în care luptam și făceam comerț. Punct. Ascaron s-a prins imediat cum funcționează mintea unui „elitist" și, după cum spuneam mai sus, nu s-a pierdut în detalii care l-ar fi îndepărtat de scop, recte un sistem economic demn de „Capitalism", un model fizic tip I-War sau aerul de catedrală gotică degajat de un X3. Ne-a oferit doar un univers măricel deschis explorării, câteva facțiuni alături de care prosperăm sau împotriva cărora luptăm, ceva imperii galactice, o economie primară, un arcade spațial savuros și un storyline fără prea mari pretenții, dar îndeajuns de puternic cât să ne furnizeze câteva motive serioase să testăm tunulețul upgradabil din dotare.

Un tată mort înainte de vreme, o tehnologie misterioasă, o rasă războinică și mai misterioasă, răsturnări de situație, altfel spus treburi cumințele, trase în jos doar de un voice acting căruia îi fac o favoare când îl catologhez drept „dubios".

Când am bătut la poarta DarkStar-ului, asemeni lui Ivan Turbincă în fața Porții Iadului, l-am întrebat: „Pirați este?" „Este, ciolane". Bun așa. „Votchi este?" „Este, ciolane, și poți să-o vinzi la supraprеț în sistemul învecinat dacă nu dă miliția cu scannerul în tine". „Da' Miliția moare dac-o rog frumos?" „Moare, da' atenție mare la girofarul cu laser". „Cazacioc este?" „Este, dacă te dai cu pirații și te iei de cargo-ul cui nu trebuie". „Misiuni este?" „După pofta inimii, puterea tunului sau lărgimea cargo-hold-ului". Atât mi-a fost de-ajuns și m-am înfipt. Din când în când îmi place să mă joc de-a vânzătorul, nu să fac afaceri. Câteodată îmi place să mă joc de-a spionul și nu să spionez. Ocazional, mă dedulcesc la o încăierare sălbatică paralelă cu realismul, în defavoarea unei demonstrații de virtuozitate în care trebuie să fiu tot timpul cu ochii pe

ALTERNATIVĂ



ELITE



FREELANCER



X3



O mică parte din marele univers



La recoltat de artefacte

presiunea uleiului. Dacă un singur joc mi le oferă pe toate (și misiunile accesibile în fiecare trade station acoperă tot spectrul vizibil), e mai mult decât mi-aș putea dori. Dacă respectivul joc mă face să mă simt bine în pielea mea de neofit într-ale combatului spațial și ale negustoriei, cu atât mai bine. Câteodată, când suntem sătui de provocări, obosiți de realism, doar distracția contează... Acesta este spiritul Elite, pe care DarkStar One a încercat să-l surprindă. Până și „sistemele solare" sunt suspect de asemănătoare celor din Elite. O planetă, lângă care zace un trade station, și o haită de nave care-i dau târcoale cu intenții mai mult sau mai puțin onorabile.

Role Playing Technology

Originalitatea, căci avem parte și de-așa ceva (după cum am spus mai sus, pentru a reuși nu e de ajuns să copiezi, trebuie să aduci și ceva nou, chiar dacă nu modifici nimic fundamental), s-a cuibărit într-un sistem de upgrade-uri cu un miros puternic de RPG. DarkStar One, asemenea calului răpciugos al lui Făt Frumos, crește văzând cu ochii. Nu mâncând jăratec, ci „consumând" artefacte împrăștiate prin tot universul și ascunse cu grijă în inima câte unui asteroid. Pe măsură ce adunăm artefacte, putem îmbunătăți anumite caracteristici ale navei (fapt ce se reflectă și în aspectul exterior) și, cel mai important, căpătăm acces la o serie de upgrade-uri și putem „îndopa" cu skill-uri tunulețul cu plasmă din dotarea lui DarkStar One, skill-uri pe cât de diverse ca efect, pe atât de utile. N-am avut timp să experimentez după placul inimii, dar am fost mai mult decât mulțumit de ce-am văzut.

Pâine și circ

Grafic, Elite era o colecție de linii și puncte care lăsa imaginația jucătorului să zburde nestingherită alături de pirații dovediți în luptă pe cât de dreaptă, pe atât de arcade, și de specula cu medicamente pe „steaua care-a răsărit". Grafica este totodată și singurul capitol la care DarkStar One se străduiește puțin cam mult și ne aruncă într-un spațiu „fantastico-mioritic", unde se regăsește, fără prea mare efort, tot cercul cromatic al lui Itten. Și aici intervine prima prejudecată: cum putem noi, gameri serioși [părerea lu' cioLAN: în momentul în care ne-am încadrat în această categorie, am pierdut deja acea inocență care ne-a făcut să ne bucurăm de liniuțele lui Elite mai mult decât de texturile impresionante ale lui X3], cu o grămadă de opere de artă la activ, să ne bucurăm de țigănia asta? Nu este țigănie, este doar un circ în care s-a exagerat foarte ușor cu costumele. Nu-l vom numi prost gust, ci doar „o ușoară exagerare". Iar costumele acrobaților, oricât de colorate ar fi, nu scad din valoarea „reprezentației", doar în cazul în care paietele incomodează saltimbancul. Și aici nu este cazul. Dacă ați fost în stare să „îmbrăcați" din ochi Elite-ul, atunci presupun că veți reuși cu succes să „dezbrăcați" din priviri DarkStar-ul. Dacă nu, culorile sunt ceva frumos, veseliți-vă că nu sunteți discromați ca Locke (sau, mai rău, daltoniști) și bucurați-vă de albastrul liniștitor și complet nerealist al spațiului. Știu, spațiul nu e albastru, e negru, dar iertați-l de data asta, mai ales că, din câte am înțeles, Ascaron va arunca pe net o unealtă foarte folositoare modder-ului amator... și știm cu toții ce înseamnă asta.

DarkStar One, Mofturoșii Zero

Și până la urmă, de ce ne-am juca DarkStar One? Nu provoacă exclamații de uimire, leșinuri subite și lacrimi de fericire. Nu este o revelație, n-o să aveți o epifanie jucându-l și în niciun caz n-o să aflați multe lucruri noi. Știți care este dezavantajul revelațiilor? Îmbătrânești așteptându-le și, de cele mai multe ori, câștigul nu compensează pierderile. Adică zecile de lucruri mărunte lăsate să treacă pe lângă noi. Dacă, în schimb, vă este dor de minciunelele „încă una și mă duc", „încă o misiune și plec la școală", „încă un pirat și ies la bere, că nu mai am timp de școală", vă sfătuiesc să luați la butonat DarkStar One. Nu-l veți găsi la fel de permisiv ca Elite, accesul la anumite zone fiind condiționat oarecum de storyline și în mare măsură de fonduri, dar este de departe una dintre cele mai convenabile alternative pe care o puteți găsi și un joc, lăsând aerele de Mare Maestru la o parte, al naibii de distractiv. Defectele evidente (bug-uri, voice acting-ul, aparenta liniaritate) nu-l fac un joc prost, ci doar îl îndepărtează de perfecțiune și câteodată de feeling-ul „Freelancer done right".

■ **cioLAN**

Gen Space Sim ▸ **Producător** Ascaron ▸ **Distribuitor** CDV Software ▸ **Procesor** P IV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.darkstar-one.com

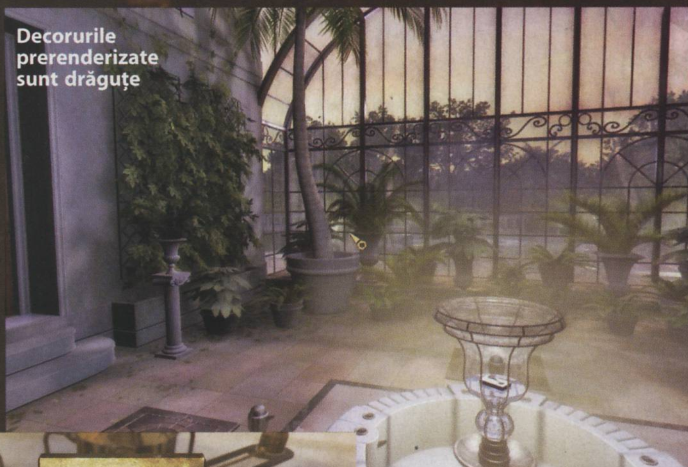
Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	10

8

Safecracker

Probabil trăiai cu impresia că te duce...

Sincer, nu intenţionez să jignesc pe nimeni. Este bine cunoscut faptul că pentru a fi capabil să rezolvi cele mai complicate puzzle-uri posibile nu ai nevoie neapărat de un coeficient de inteligenţă ieşit din comun, ci mai mult de un anumit mod de gândire. Evident, un IQ de 140 ajută foarte mult până la urmă, mai ales pentru a reuşi să găseşti moduri diferite de a pune problema. Într-o carte pe care eu o consider de căpătâi pentru orice pasionat de science fiction, Jocul lui Ender, era o problemă foarte interesantă. Se dădeau şase chibrituri şi trebuia să obţii cu ele patru triunghiuri. Tendinţa tuturor era de a încerca acest lucru în mod clasic, ceea ce era imposibil. Se spunea acolo că „Trebuie să gândeşti altfel". Soluţia era un tetraedru, ceea ce reprezintă de fapt o figură 3D. Scriitorul scotea în evidenţă faptul că sunt puţini acei oameni care au tendinţa de a gândi în trei dimensiuni şi că, în general, modul nostru de abordare este bidimensional. Poate are dreptate, poate nu. Însă toţi cei pe care îi cunosc s-au chinuit destul de mult să formeze patru triunghiuri 2D până au descoperit soluţia. Morala era că, atunci când vom reuşi să avem o gândire tridimensională, deja vom fi într-un nou stadiu evolutiv. Ceva similar este prezent şi în „Contact", o altă carte pe care o recomand oricui.


Decorurile prerenderizate sunt drăguţe


Un clasic uşor modificat



Culoarea şi aproape codul...

Minţi sucite

Istoria jocurilor de tip puzzle merge extrem de departe şi nu voi intra în amănunte. Istoria părţii care ne interesează pe noi, cea a jocurilor video, începe mult mai recent. Momentan, există sute de jocuri de acest gen pe internet, însă majoritatea au un setting destul de static şi lipsit de componenta grafică de care nu mai putem face abstracţie deja. Există câteva nume destul de serioase în trecut, printre care se găseşte chiar şi acesta, Safecracker, produs în 1997. The Adventure Company susţine că deşi are acelaşi nume şi acelaşi număr de seifuri de spart, adică 35, totuşi nu este un sequel, nici măcar un remake. Sunt curios ce e atunci... Cert e că povestea diferă un pic. Dacă în primul Safecracker erai un agent secret care trebuia să descopere un mic complot, în acest Safecracker eşti un celebru spărgător de seifuri, angajat de o familie să descopere testamentul lăsat de un pasionat în domeniu, care e ascuns undeva în interiorul vilei sale. Vă asigur că e ascuns tare bine.

Next Please!

Jocul e gândit destul de clasic. Astfel, veţi începe cu câteva seifuri uşoare, care nu o să vă dea cine ştie ce bătaie de cap, urmând ca la un moment dat să daţi peste primul seif de distrus mintea. După care, jocul nu mai e chiar aşa de clasic. Vor alterna puzzle-urile mai grele cu cele mai uşoare, însă vă garantez că fiecare în parte este foarte interesant, chiar dacă nu toate sunt originale. Au fost folosite o serie de puzzle-uri clasice ca de exemplu Pătratul magic 3X3 în care trebuie aşezate numerele de la 1 la 9 astfel încât suma pe toate direcţiile să fie 15. Altele sunt mai speciale, ca de exemplu unul în care trebuie să cunoaşteţi lungimile de undă ale unor culori. Ceea ce atrage de fapt la acest joc este tocmai diversitatea puzzle-urilor alese, iar de fiecare dată când spargi unul, aştepţi cu nerăbdare să vezi ce le-a mai dat prin minte producătorilor. Deşi nu sunt un mare pasionat al genului, m-am pomenit stând în faţa unora chiar o oră-două încercând să găsesc soluţia. Iar satisfacţia de pe urma rezolvării este pe măsura frustrării de dinainte. Însă, pentru unele, aveţi nevoie să gândiţi altfel... Şi uneori, oricât de altfel încercaţi să gândiţi, tot vă veţi izbi de o problemă care nu face parte dintre cele pe care le puteţi rezolva. Şi atunci, pur şi simplu aveţi nevoie de o minte nouă, aşa că puteţi suna un prieten.

În concluzie, Safecracker (2006) este recomandat tuturor acelora care din când în când vor să-şi antreneze mintea într-un mod uşor mai special, egoist aş putea spune. Şi vă garantez, că după cele 35 de seifuri sparte, veţi râde în nas oricărui individ care va veni cu o problemă mai complexă de acest gen, iar prietenii vor avea o altă viziune asupra IQ-ului de care dispuneţi. Ah, şi ca o idee, când toţi prietenii se vor bloca la acelaşi seif, chemaţi şi o prietenă.

■ **Locke**

Gen Puzzle ▸ **Producător** The Adventure Company, Kheops Studios ▸ **Distribuitor** DreamCatcher ▸ **Procesor** P 800 MHz ▸ **Memorie** 64 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.adventurecompanygames.com/tac/safecracker/

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	10
Multiplayer	7
Storyline	8
Impresie	10

8,5

FLATOUT 2

Țăcăneală pe patru roți la puterea a doua

Primul FlatOut s-a bucurat de un oarecare succes, reușind să vândă sute de mii de exemplare fără a se obosi cu o campanie publicitară agresivă. Prin comparație, EA pompează sume uriașe în promovarea unor titluri precum Need for Speed și Burnout. Însă seria Burnout, cu ale sale curse nebune, cu haosul distrugerii ce răzbate din grămada de fiare contorsionate rezultată din „tamponări" la 300 km/h și cu adrenalina injectată fără milă în inimile posesorilor de console, refuză să mijească ochii și pe PC. Mi-am dorit dintotdeauna un joc asemănător care să-mi gâdile tastatura cu frenezie, iar Bugbear a fost cât se poate de receptiv la smiorcăielile mele când a lansat FlatOut, un arcade cu valențe de simulator, dar care nu s-a îndepărtat prea mult de clasica rețetă„ia mașina și fugi". Cu o singură excepție. FlatOut a fost unul dintre primele jocuri ale genului dedicate PC-ului în care avansul tehnologic i-a permis unui producător, răsărit parcă de nicăieri, să ofere „uneltele" ce au făcut un scop în sine din plăcerea de a urmări cum mașinile se fac bucăți într-un veritabil dans al distrugerii. Adăugați acum un număr impresionant de mașini noi, un control îmbunătățit, mai multe trasee, noi moduri explozive de a da cu „partenerii de trafic" de toți pereții și un mediu de joc de două ori mai destructibil, iar rezultatul va fi unul singur: FlatOut 2.

Te fac una cu pământul!

Cursele din FlatOut 2 sunt o nebunie totală și se împart în trei categorii - Derby, Race și Street, fiecare cu clasa proprie de mașini. Cumperi bolidul, îți faci cruce și te așezi apoi neliniștit la linia de start, pentru că în FlatOut 2 există o singură regulă: „NU există reguli!". Pe lângă banii încasați, clasarea pe unul dintre primele trei locuri la finalul carnagiului deblochează accesul la noi trasee și piese de schimb, ce aduc îmbunătățiri la capitolele rezistență, viteză sau manevrabilitate. Îmbunătățirea performanțelor mașinii este imperios necesară dacă avem de gând să obținem un loc fruntaș în cursele ce vor urma, deoarece nivelul de dificultate crește în mod constant pe măsură ce avansăm în cupe.

Acesta este un aspect de care adversarul va avea grijă să ne amintească de câte ori i se va oferi ocazia, izbindu-ne din spate sau aruncându-ne în brațele primului copac de pe marginea drumului. AI-ul este deosebit de competitiv și agresiv, în ciuda faptului că, spre finalul jocului, odată cu achiziționarea unor mașini mai rapide



Iubi, te fac un tangou?

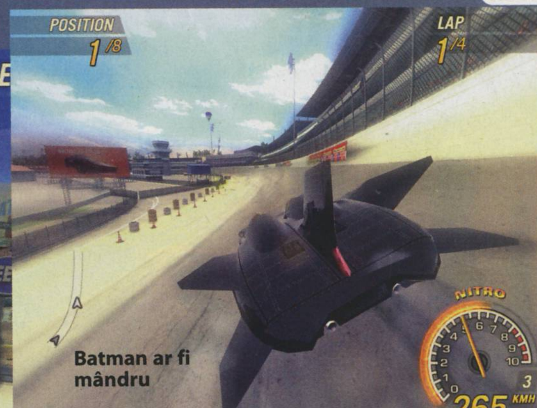
În FlatOut 2 există o singură regulă: „NU există reguli!"


Te-am spart la rozetă!


Să-nceapă petrecerea



Nebunule, vrei să-mi scoţi ochii?!



Batman ar fi mândru



Nu cumva să întârziem la mate



şi mai rezistente la impacturi, nu străluceşte prin isteţime, preferând să rămână undeva în spate, învăluit într-un norişor de praf. Pornirile criminale ale adversarilor pot fi contracarate, evident, răspunzând cu aceeaşi monedă - fie agăţând-i din spate, manevră care îi trimite învârtindu-se prin tufe, fie aruncându-ne ca descreieraţii asupra lor ca să-i facem oale şi surcele dacă forţa impactului ne-o permite. La viteze mari însă, maşinile tind să scape de sub control, ceea ce înseamnă că ar trebui să vă obişnuiţi cu folosirea unor manevre puţin mai complexe, mai ales în viraje, unde derapajele controlate pot face diferenţa dintre păstrarea unui loc fruntaş şi o ieşire explozivă în decor. Impactul cu un copac sau orice alt obstacol de pe marginea drumului poate fi fatal pentru şofer, pe care îl vom putea admira instantaneu cum „decolează" artistic prin parbriz, urlând cu groază înainte de a se face ghem. Şi nu-i frumos, că mânjeşte asfaltul.

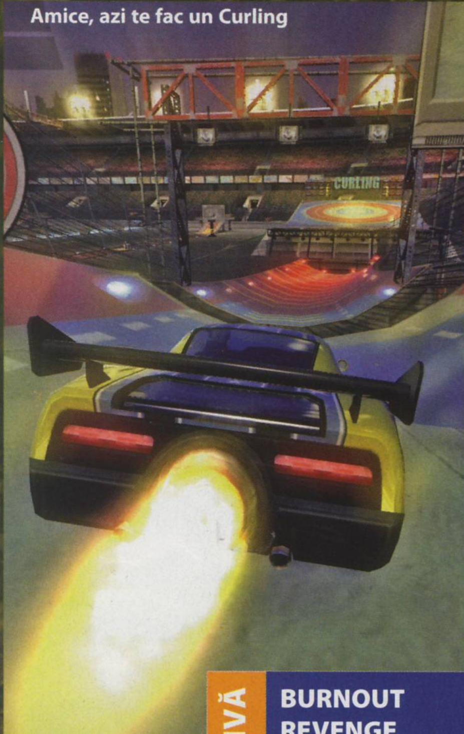
Înaintarea criminalilor pe patru roţi poate fi împiedicată, printre altele, dărâmând diverse obiecte din decor în calea lor sau aruncând benzinării în aer, mistuindu-i în flăcări. Concentrat şi cu degetele înfipte adânc în tastatură, mi-am permis un zâmbet în colţul gurii (involuntar, bineînţeles ?). Aşa ceva mai rar. Mai să-mi dea lacrimile de emoţie urmărind impresionantul dans al distrugerii ce mi-a umplut monitorul - bucăţi de metal, sticlă, roţi, lemne, bolovani şi şoferi aruncaţi cu furie în toate direcţiile. De remarcat însă că nu putem trece prin toate gardurile ca prin brânză, o parte dintre ele refuzând să se facă bucăţi la insistenţele şoferului transformat de nevoie în cascador. Vina o poartă, probabil, nevoia de a demarca clar traseul pe care îl avem de urmat, însă chiar şi aşa, magazine ce-şi aşteaptă distrugerea, stâlpi ce ne invită să-i smulgem din asfalt şi maşini parcate care ne fac cu ochiul



Ne bălăceam prin noroaie



În sfârşit, îmi văd casa


Amice, azi te fac un Curling

sunt, slavă Domnului, destule.

Mai presus de toate, FlatOut 2 se aseamănă izbitor de mult cu Burnout, dar nu prin prisma distrugerilor provocate pe kilometru pătrat, ci mai ales datorită modului în care este implementat nitro-ul și felul în care plusul de viteză obținut în acest fel este folosit pe pielea celorlalți. Bara de nitro se umple treptat, fie în funcție de înălțimea și lungimea salturilor acrobatice peste un râu sau de lansarea de pe orice trambulină naturală sau artificială, fie în urma impactului cu altă mașină. Dacă, de exemplu, aceasta este distrusă în urma coliziunii, nefericitul iese automat din cursă, iar nivelul de nitro crește substanțial. Plusul de viteză rezultat poate fi folosit apoi pentru a dezmembra un alt competitor, ciocnirile spectaculoase aducând un nou plus de nitroglicerină la colecție. Distracția merge însă și mai departe.

Sadism și viteză. Într-un cuvânt, sport

FlatOut 2 ne răsplătește efortul depus în cupe cu o secțiune bonus, plină de evenimente „recreative", care mai de care mai distructive și mai sadice, din cauza chinului la care este supus șoferul pentru a le duce la îndeplinire. Pe de o parte, avem modul Destruction Derby, un nume sugestiv aș zice eu, unde șoferii se strâng laolaltă într-o arenă și încep să se alerge unii pe alții de colo-colo, într-o încercare disperată de a scăpa cu viață din carnagiul ce stă să se dezlănțuie. Ultimul rămas pe patru roți se poate considera norocos, dar asta nu înseamnă că a câștigat bătălia, important fiind cât de mulți adversari a trimis la groapă și cât de mult a contribuit la trecerea lor în neființă. Distracția atinge însă cu adevărat apogeul odată cu deblocarea mini-jocurilor din secțiunea Single Stunt, cum ar fi High Jump, unde trebuie să aruncăm șoferul în aer pe o distanță cât mai lungă și cât mai sus posibil, sau Bowling, șoferul fiind el însuși bila care sparge grămada de popice. Sau, de ce nu, să-l aruncăm pe nefericit prin cercuri de foc, să-i facem vânt într-o piscină și să-l folosim pe post de săgeată la Darts. Toate aceste mini-jocuri sunt excelent realizate, implicând tot felul de calcule ce țin de fizică și pe care jucătorul trebuie să le ia în considerare. Cascadoriile în sine sunt, așadar, dificil de realizat, dar au marele merit de a crea dependență și de a alunga, totodată, din monotonia ce poate interveni de-a lungul campaniei; fie vorba între noi, traseele din cupe tind să devină repetitive după o perioadă. Dar să nu mai ziceți la nimeni.

ALTERNATIVĂ

BURNOUT REVENGE

Dacă aveți un PlayStation 2 acasă, puneți mâna pe el. Burnout Revenge este unul dintre cele mai distractive jocuri ale genului realizate vreodată.



De asemenea, engine-ul fizic din FlatOut 2 își arată mușchiu' și la capitolul manevrabilitate, controlul mașinilor fiind mai firesc față de primul joc din serie, apropiindu-se de o simulare reală din acest punct de vedere. Fiecare mașină are propria sa greutate, se deformează și se comportă în mod veridic, aspecte ce nu lipsesc dintr-un simulator auto care se respectă și care, într-o măsură mai mică sau mai mare, apar și în FlatOut 2. Bineînțeles, cu exagerările de rigoare, pentru că în cazul de față primează distracția, și nu frustrarea de care am avea parte dacă mașina s-ar face bucăți sau dacă motorul s-ar opri la prima întâlnire cu un zid.

Oameni care se gândesc la noi

Bugbear a reușit să ofere un joc impresionant din punct de vedere vizual, ce rulează fără probleme chiar și pe sisteme mai puțin pretențioase, păstrând aproape intacte efectele deliciosului festin exploziv și fără a scădea din calitatea gameplay-ului. Singurul mare neajuns îl reprezintă traseele insuficiente ca diversitate, producătorul folosind variațiuni pe aceeași temă în loc să se prezinte la linia de start cu locații complet diferite. Fie că ne plimbă prin păduri, mocirlă sau pe străzile orașelor, acestea sunt însă foarte detaliate și interactive, Bugbear dovedind că poate oferi grafică de zile mari, repet, pe sisteme mai puțin performante. Sunetul nu este nici el de ici de colo, efectele sonore ridicându-se la înălțimea așteptărilor, în timp ce coloana sonoră, la realizarea căreia au contribuit nume cunoscute din lumea rock-ului, precum Megadeath, Audioslave, Papa Roach, Supergrass, Rob Zombie sau Motley Crue, condimentează cu succes atmosfera. S-ar putea să nu fie pe gustul tuturor, dar important este că își face treaba și o face bine. Iar dacă oferta single player nu vă este de ajuns, FlatOut 2 vine și cu o componentă multiplayer bine pusă la punct, cu trei moduri diferite de joc: LAN, Online și Party Mode, la fel de provocatoare, de distractive și de explozive din punct de vedere al gameplay-ului.

Nu cumva să-l ratați!

KiMO



Sau poate ți-e frig...



Dar o popică tot facem



Hai. Încă una mică

Gen Arcade **Producător** Bugbear Entertainment **Distribuitor** Empire Interactive **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIV 2 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM **ON-LINE** www.flatoutgame.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

8,4

Sid Meier's Civilization IV: Warlords

Pentru dependenţii de Civ.

Firaxis are un obicei foarte bun, pe care şi l-a păstrat de la Civ III încoace: până într-un an de la apariţia jocului propriu-zis, iese pe piaţă cu un expansion pack pentru dânsul. La fel este cazul şi acum cu Civ IV: Warlords, ce aduce o sumă substanţială de adaosuri extraordinarului Civilization IV, despre care am avut numai cuvinte de laudă, dar cu nuanţe, la data apariţiei sale.

Întocmai precum a fost cazul cu toate celelalte expansion pack-uri de Civ, şi Warlords aduce tweak-uri şi îmbunătăţiri ale motorului de strategie original. Acestea par să fie numeroase, dar nu sunt explicit indicate de producător. În opinia mea, scopul lor a fost acela de a echilibra jocul, cum a fost dintotdeauna cazul cu astfel de expansion-uri. Eu, personal, nu am simţit o diferenţă reală faţă de versiunile anterioare de Civ IV, sub aspectul acestor tweak-uri.

Diferenţele majore, însă, apar în ce priveşte o nouă modalitate de a intra în relaţie cu alte civilizaţii. Este vorba de vasalitate, un tip de relaţie între puteri şi facţiuni care mi-a lipsit întotdeauna în Civilization şi a cărui apariţie mi se pare acum un punct important în judecata strategică a fiecărui joc de Civ. Cel puţin din punctul de vedere al statului suzeran (cel aflat în poziţia de superioritate în relaţia de vasalitate), vasalitatea este foarte rentabilă: creşte mulţumirea populaţiei, ai vizibilitate totală pe teritoriul şi în oraşele vasalului, ai drept de liberă trecere pentru trupele proprii, iar acestea se însănătoşesc la fel de repede precum în teritoriul propriu şi poţi folosi fortificaţiile vasalului.

Foarte interesant este, însă, accesul pe care îl capeţi gratuit la resursele statului vasal. Cum ar veni, poţi cere vasalului să-ţi ofere dreptul de a folosi resurse de pe teritoriul acestuia. Există, totuşi, un posibil dezavantaj: dacă vasalul îţi refuză accesul la resursele sale, relaţia de vasalitate încetează şi intri direct în stare de război cu fostul vasal. Altfel, dacă rămâi la pace şi bună înţelegere cu vasalul, ambii aveţi de câştigat pe vreme de război, căci, la luptă, suzeranul şi vasalul merg întotdeauna împreună. Iar la sfârşitul jocului, punctele de scor se împart ca între leu şi lup, cu un avantaj pentru suzeran, dar se împart...

Singurul lucru care nu mi-a plăcut la concepţia vasalităţii în Civ IV: Warlords este faptul că suzeranul înregistrează o creştere a costurilor de întreţinere a oraşelor proprii. Această creştere este proporţională cu numărul de oraşe aflate în relaţie de vasalitate cu tine, ceea ce limitează capacitatea de „vasalizare" de care dispui. Îmi exprim încă o dată neplăcerea pe care o resimt în faţa acestor limitări, necesare, dar deloc subtile, în care mâna producătorului te strânge un pic prea tare şi te cam scoate din atmosferă.

Vorbind despre restul noutăţilor din Civ IV: Warlords, în afară de cele obişnuite şi nu tocmai spectaculoase, deoarece au mai mult un impact cantitativ (vreo 3 minuni ale Lumii, 6 civilizaţii, trupe şi lideri noi, plus trait-uri specifice şi ceva clădiri, 8 scenarii noi), nu-mi mai vine în minte decât unitatea Warlord, cea care dă şi numele expansion-ului. Un Warlord este un Great General care a fost ataşat unei anumite unităţi militare. Deşi nu ajută la crearea unei armate precum în Civ III, un Warlord este util prin bonusul de experienţă pe care îl oferă trupelor aflate în acelaşi tile şi prin posibilităţile suplimentare de upgrade pe care le oferă trupei la care a fost ataşat.



Iar deasupra tuturor, este warlordu' Alex

Sid Meier's Civilization IV: Warlords este un expansion pack obişnuit pentru Firaxis: aduce suficiente elemente noi cât să atragă pe fanii seriei, dar la un preţ uşor exagerat. În opinia mea, Civ IV: Warlords nu îşi justifică preţul de aproape 30 USD, pe care îl plăteşti pentru a avea o singură noutate reală şi efectivă – vasalitatea. În rest, noutăţile îmi par pur cantitative, iar scenarii, slavă Domnului, poţi să-ţi faci şi singur sau să le găseşti create de meseriaşi pe net. Însă, pentru fani, după cum am spus, Civ IV: Warlords este obligatoriu...

■ **Marius Ghinea**

Alex cel Mare, obsesia lunii

ALEXANDER THE GREAT

Favorite Civics

Hereditary Rule

Alexander the Great

King of Macedonia, Greece
Lived: 356 - 323 BC

Background:
Alexander was the son of King Philip II, an extremely successful king and warlord who had rescued his kingdom from the verge of extinction and then led his people to triumph by conquering Athens, Illyria, and Thrace - the three powers who, a few short years before, had been on the verge of conquering Macedonia. As the son of the most powerful monarch in the "civilized" world, Alexander got the best of everything, including education - the scholar Aristotle, the great thinker of Western Civilization, was his tutor.
Taught by his mother that he was descended from Hercules and Achilles, Alexander did not lack for self-confidence, even at a very young age. At 16 he led an army to quell a Thracian rebellion while his father was away. Alexander stormed the rebel stronghold and broke the back of the rebellion.

Traits
Philosophical
- +100% Birth Rate
- Double Production Speed of Library
Aggressive
- Free Promotion (Combat I)
  - Melee Units
- Double Production Speed of Barracks, Macedonian Barracks, Spartan Barracks, Athenian Barracks, Barbarian Barracks

▸ **Gen** TBS ▸ **Producător** Firaxis Games ▸ **Distribuitor** 2K Games ▸ **Procesor** PIV 1,2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.firaxis.com

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	10
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	8

9,4

reservoir dogs™

O crimă perfectă... doar pe hârtie

Cu puţin timp în urmă, am revăzut filmul care a marcat debutul regizoral al lui Quentin Tarantino, devenit celebru peste noapte datorită peliculei care a luat prin surprindere anul 1992. Superb prin definiţie şi etichetat drept clasic, Reservoir Dogs este povestea a şase oameni care nu se cunosc, interpretaţi magistral de Michael Madsen, Harvey Keitel, Tim Roth, Steve Buscemi, Eddie Bunker şi Chris Penn, care răspund la invitaţia mahărului Joe Cabot (Lawrence Tierney), omul care le face o ofertă pe care, bineînţeles, n-o pot refuza - să uşureze o bancă de diamantele după care i s-au scurs ochii. Cabot îi cunoaşte pe fiecare în parte, mai ales pe fiul său „Nice Guy" Eddie (Penn), dar pentru a evita problemele ce ar putea apărea în cazul în care unul dintre băieţi este prins, le cere să nu-şi divulge unul altuia detalii despre vieţile lor personale, iar în loc de numele reale să folosească porecle - Mr. White, Mr. Blonde, Mr. Blue, Mr. Pink şi Mr. Orange. În acest fel, nu se pot turna unul pe celălalt. Cabot şi „Nice Guy" Eddie sunt singurii care îşi folosesc numele reale, ei neparticipând la jaful propriu-zis. Tăticul vine cu planul, iar odrasla se ocupă de curăţenie, dacă deranjul o cere. Jaful decurge perfect şi chiar reuşeşte să dea roade în primă fază, dar se duce de râpă odată cu apariţia ca din senin a oamenilor în albastru, care înconjoară banca. Unii dintre participanţii la jaf cad sub ploaia de gloanţe şi nu se mai ridică, în timp ce restul o iau care încotro spre locul de adunare, unde vor încerca să-şi dea seama ce-a mers prost. Cineva i-a turnat. Dar cine?

„Ever listen to K-Billy's super sounds of the seventies?"

Jocul rămâne fidel poveştii şi modului în care decurg evenimentele, încercând să umple o parte dintre golurile lăsate în film: Cum au reuşit să scape? Ce s-a întâmplat cu Mr. Blue? Unde a ascuns Mr. Pink diamantele? A reuşit el oare să scape la finalul filmului? şi multe altele. Răspunsurile s-au lăsat, până acum, aşteptate.

Madsen rocks!

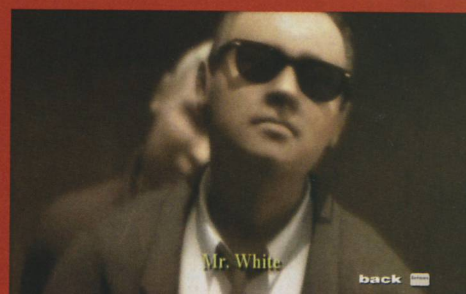
Spre deliciul fanilor lui Tarantino şi ai filmului, Michael Madsen a fost de acord să-şi împrumute vocea în joc, dând viaţă eroului întruchipat în filmul cu acelaşi nume - este acelaşi Mr. Blonde, întruchiparea perfectă a băiatului rău cu sânge rece, metodic şi sadic, rolul potrivindu-i-se ca o mănuşă şi în cazul de faţă. Memorabila scenă în care torturează cu plăcere un poliţist „cules" de la locul faptei, încercând să-l convingă cine „a dat cu papagalul", nu avea cum să lipsească, chiar dacă este prezentă într-o formă diferită. După părerea mea, replicile lui Madsen au fost crema şi piperul dintr-un film bazat aproape în întregime pe dialogurile dintre personaje şi pe portretizarea unor personaje complexe... cu excepţia câtorva focuri de armă şi a scenei în care Madsen îi decupează poliţistului una dintre urechi, iar apoi încearcă să-i dea foc. Pornind de la această premisă, producătorul a



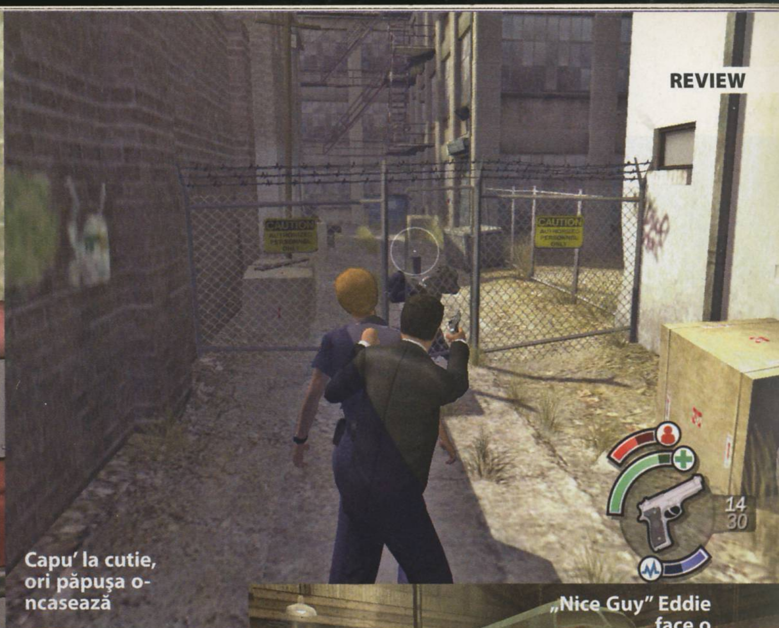
Punct ochit, punct lovit

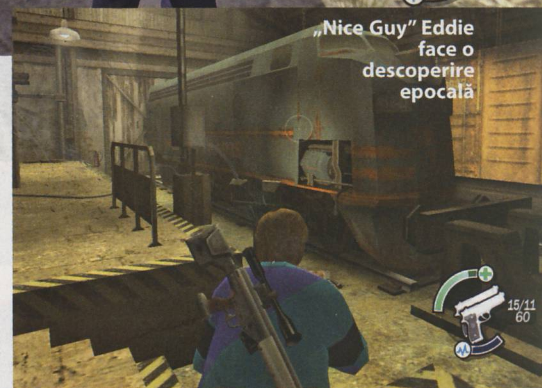


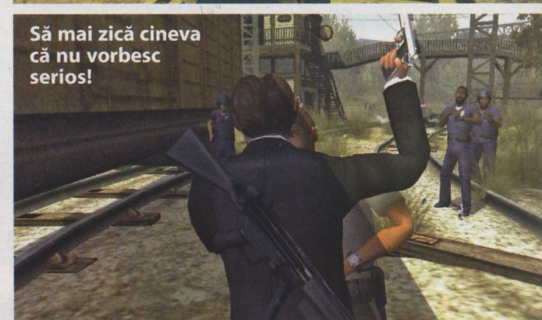
Câtă risipă, când pot să vă strâng de gât



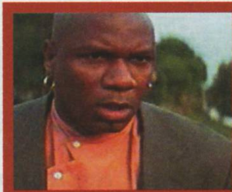

Poliția ține capul de afiș


Capu' la cutie, ori păpușa o-ncasează


„Nice Guy" Eddie face o descoperire epocală


Să mai zică cineva că nu vorbesc serios!

încercat să recreeze cu fidelitate dialogurile, mişcările actorilor şi unghiurile de filmare din scenele memorabile care au transformat Reservoir Dogs într-un clasic, iar din ceea ce mi-a fost dat să văd de-a lungul jocului, s-a achitat cu brio de sarcină. Aceasta, bineînţeles, în măsura posibilităţilor, engine-ul grafic, ce aminteşte de trecutul glorios al lui GTA III, arătându-şi nu de puţine ori limitele. Sau poate a fost şi vina animatorilor ori a programatorilor pe undeva, însă în clipa în care fundalul scenei este invadat de aceeaşi muzică excelentă, până şi violenţa excesivă devine suportabilă. Practic, ascultând „the super sounds of the seventies" printr-un reprezentant de seamă ca „Little Green Bag", ajungi să te identifici cu personajele, chiar dacă în adâncul sufletului ştii că sunt nişte criminali. Fără să vrei, te poţi trezi încurajând şi acceptând tehnicile de convingere aplicate cu cruzime de Mr. Blonde asupra poliţistului, pentru simplul motiv că asculţi în surdină acel memorabil şi plin de subînţeles „Stuck in the middle with you".



„Torture you? That's a good - that's a good idea"

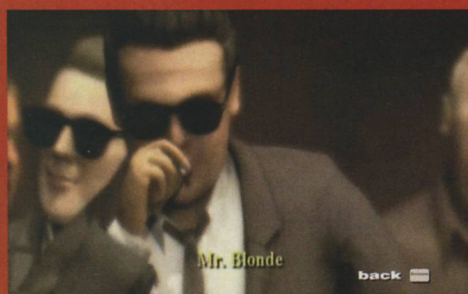
Jocul urmăreşte evenimentele, până acum necunoscute, de dinaintea reuniunii cu peripeţii din ascunzătoare, fiind împărţit în 10 misiuni „per pedes" şi şase misiuni la volan, jucate din postura fiecărui membru al bandei în parte. De cum începe, Reservoir Dogs ne face cunoştinţă cu mecanica sa de joc, ce implică, în primă fază, luarea de ostatici pentru a impune respect în faţa forţelor de ordine. Şi mai interesant este modul de abordare a situaţiei, în cazul în care poliţiştii refuză să lase armele, chiar dacă ameninţi să-i curmi viaţa nefericitului sau a nefericitei din braţele tale. Pentru a demonstra că nu glumeşte, eroul îşi poate negocia poziţia în diverse moduri, care mai de care mai sadic, amputând unul dintre degetele victimei cu ajutorul unei mici „ghilotine", stingând un trabuc în ochii acesteia, lăsând-o fără urechi sau, în cel mai fericit caz, aplicându-i o lovitură în creştetul capului. De cele mai multe ori, obţinerea efectului scontat este garantată. Ostaticii, care pot fi la fel de bine şi poliţişti, nu servesc însă doar pe post de scuturi, ci pot fi obligaţi să descuie uşi, porţi şi chiar seifuri, dacă avem norocul să dăm peste un angajat al băncii. Apoi, când nu mai are nevoie de ei, eroul îi poate lăsa în plata Domnului. Producătorul a decis să facă jocul şi mai interesant, oferindu-i acestuia posibilitatea să-şi execute victimele cu ajutorul unei mişcări speciale intitulate „signature move". Nu este întotdeauna necesară, menirea ei fiind aceea de intimidare, însă reuşeşte să dea acţiunii o pată de culoare mult prea violentă pentru gusturile unora dintre noi.

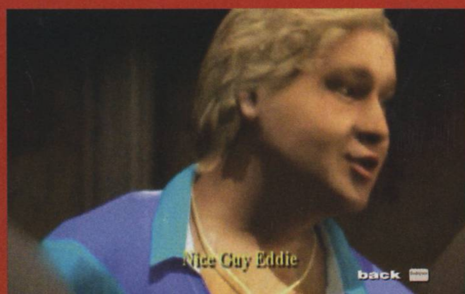
Ştiaţi că...

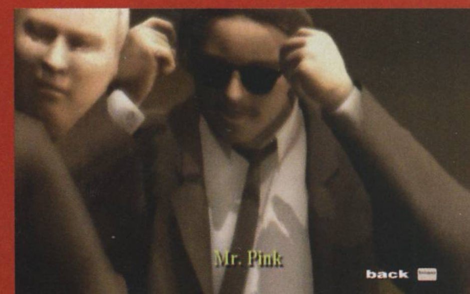
... servieta din Pulp Fiction ar conţine diamantele din Reservoir Dogs? Sau că sub bandajul lui Marcellus Wallace se presupune că s-ar afla un tatuaj sugestiv „creionat" 666, sugerând că este însuşi diavolul? Dacă urmăriţi filmele cu atenţie, veţi vedea legăturile dintre ele, Marcellus fiind menţionat în Reservoir Dogs. Îl avem pe Vincent Vega într-unul dintre ele şi pe Vick Vega în celălalt. Detaliile sunt multe, trebuie doar să fiţi atenţi.



Surprinzător, după o perioadă de timp petrecută în compania răufăcătorului, unii dintre ei ajung să dea în boala eroismului, refuzând să mai execute comanda „culcat", bosumflându-se şi rămânând pironiţi locului. Ei, ca să vezi! De aici şi riscul ca

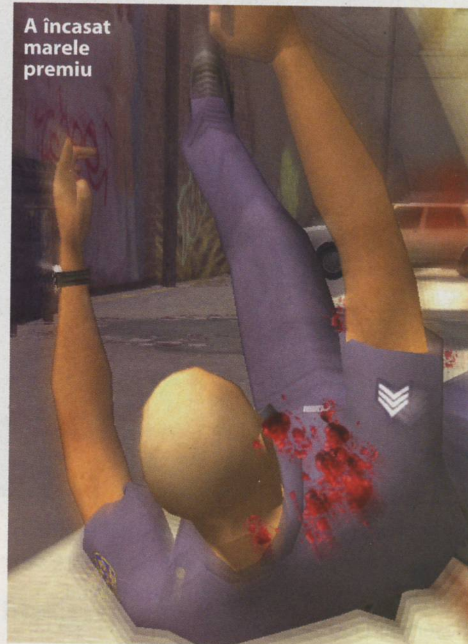








Măi tu mă stropeşti intenţionat!


A încasat marele premiu



Uşurel, băieţi, că am loc pentru toţi

Mr. Blue ştie să se distreze, nu glumă

rezista tentaţiei de a le folosi pe pielea intruşilor cu ochi albaştri. Şi când te gândeşti că m-au lăsat să-l joc!

Fuga, că-i mai sănătoasă

Reservoir Dogs n-ar fi fost complet fără scenele de evadare cu ajutorul maşinilor, în număr de şase. Astfel, ni se dă ocazia să aflăm

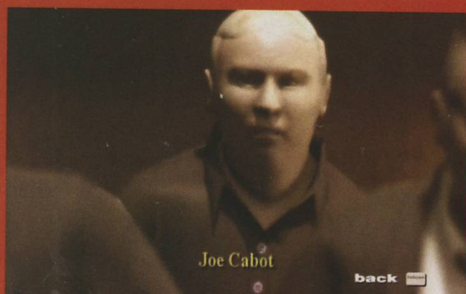
aceştia să dea alarma mai târziu (sau cel puţin la asta m-am gândit eu în momentul sfidării), situaţie în care m-am văzut nevoit să le iau piuitul. Datorită sistemului de luare a ostaticilor, putem parcurge întregul joc fără a trage prea multe focuri de armă, evitând vărsarea de sânge (cu excepţia câtorva „exemple" date audienţei). Abordarea jocului din acest unghi atrage după sine aplicarea unui calificativ, care în cazul de faţă este Professional. Normal că putem obţine şi altul, cum ar fi Psychopathic, acordat în cazul executării cu violenţă excesivă a acţiunilor, întreprinse dacă vrem să obţinem rezultate rapide. Iar când ai la dispoziţie puşcoace, arme automate, o pereche de pistoale, arme cu lunetă, Uzi-uri şi grenade, cu greu poţi

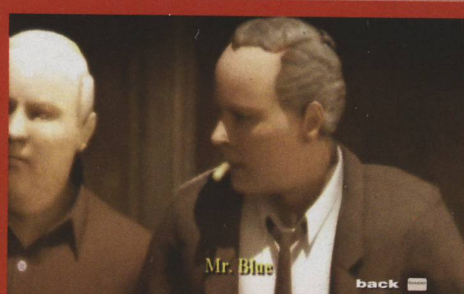
„Was that a fu*king set up or what?"

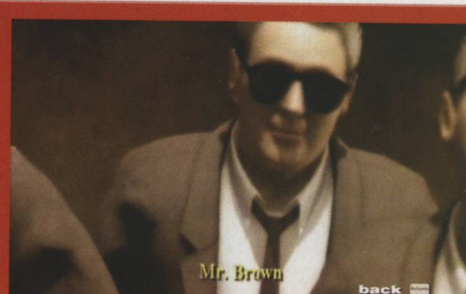
Filmul



De peste 15 ani, Reservoir Dogs încasează premii şi aprecieri de pe întreg mapamondul, fiind ridicat la rang de cult. S-a vândut în peste 2,2 milioane de copii numai în ultimii trei ani şi continuă să fie considerat un standard şi o influenţă majoră pentru o întreagă generaţie de creatori de filme. În mare parte, datorită geniului lui Tarantino.








A-nceput de ieri să muşte câte-un glonţ


Fuga care ne dă aripi


Weeeeeee...man!

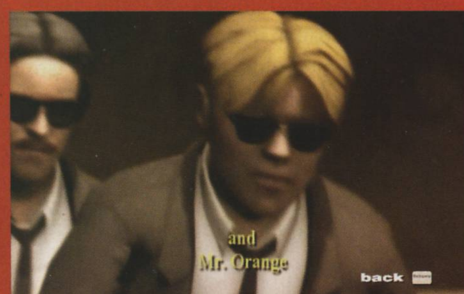
cum a reuşit fiecare dintre eroi să ajungă la locul de întâlnire, producătorul reproducând chiar şi scena în care Mr. Orange este împuşcat de o femeie care refuză să-i dea cheile de la maşină. Mr. Orange răspunde cu aceeaşi monedă, moment în care jucătorul îmbracă costumul lui Mr. White şi se urcă la volan. Misiunea lui în aceste condiţii va fi să-l transporte pe Mr. Orange, care se zbate între viaţă şi moarte pe bancheta din spate, în siguranţă, înainte ca acesta să-şi dea obştescul sfârşit.

Schema de control a maşinilor nu este deloc complicată, însă maşinile poliţiei care pornesc în urmărirea lor pot reprezenta o problemă. Manevrele de evitare a acestora sunt mult uşurate însă de tendinţa copoilor de a se arunca precum bezmeticii în maşinile proprietate personală şi de traiectoriile lor uneori haotice, pe care, cu indulgenţă, le-am pus pe seama vitezei excesive. Mai mult, mi s-a întâmplat să întâlnesc maşini de poliţie deja răsturnate, deşi le vedeam pentru prima oară, scene care m-au trimis cu gândul la un monument al prostiei şi neglijenţei umane. Pe lângă schimbările bruşte de direcţie ce au ca scop proiectarea lor în afara carosabilului, le putem încerca rezistenţa caroseriei la gloanţe, ţinând mâna în care vânturăm pistolul scoasă pe geam şi pe cealaltă pe volan. De asemenea, pentru a lua un avans considerabil, maşinile vin echipate cu un booster, asemănător nitro-ului de care, nu ştiu cum se face, dar n-am scăpat în niciunul dintre articolele scrise de mandea în acest număr al revistei. Coincidenţă sau nu, în cazul lui Reservoir Dogs, boost-ul de viteză poate fi obţinut executând manevre riscante, sărind de pe poduri şi tot felul de alte obstacole sau eliminând copoii care încearcă să ne oprească. În rest, urmăririle sunt condimentate cu un mic număr de cascadorii, la care putem căsca gura cu încetinitorul imediat după „decolarea" de pe rampele amplasate pe traseu. La finalul fiecărei misiuni pe patru roţi, se acordă un calificativ asemănător cu cel administrat la finele misiunilor pe două picioare.

Noi, cei din linia întâi

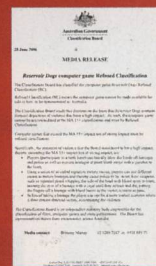
Repertoriul de mişcări speciale este destul de limitat, dar poate fi considerat suficient pentru a termina jocul în doi timpi şi trei mişcări. Pe lângă mişcarea „bullet festival", asemănătoare prin maniera execuţiei cu „bullet time"-ul din Max Pain, eroul poate folosi cu succes mediul înconjurător pentru a se rostogoli la adăpost de focul adversarilor, mai ales dacă pică într-o ambuscadă, în multe situaţii ostaticul fiind mai mult o povară decât un ajutor dacă spatele rămâne descoperit. Copoii din trupele speciale, mai ales, profită oricând de această ocazie. Ideal este să tragem cât mai mult de la adăpost, deoarece şansele de a fi atinşi de gloanţe devin, astfel, aproape nule. Acest lucru îl face şi adversarul, dar nu întotdeauna, iar uneori o face atât de „bine" încât nu mai reuşeşte să iasă din ascunzătoare. Aşadar şi prin urmare, bug-urile nu lipsesc din Reservoir Dogs, deşi sunt relativ puţine şi nu influenţează în mod negativ experienţa de joc luată ca un întreg, aşa cum la rândul lui, nici limbajul dur cu care ne-a obişnuit filmul nu lipseşte din scenă. Violenţa verbală păleşte însă în faţa violenţei fizice duse la extrem, mai ales când ea este aplicată pe spinarea organelor, un motiv mai mult decât suficient pentru un grup de poliţişti din West Yorkshire să ceară interzicerea lui pe teritoriul Regatului Unit. Iar exemplele sunt sigur că vor continua.

„Please don't, don't burn me please"



O nouă zi, un nou joc interzis

Australienii sunt foarte critici cu jocurile ce le ating ţărmurile şi nu ezită să le interzică, dacă au impresia că influenţează în mod negativ gândirea tineretului băştinaş. Manhunt şi seria Grand Theft Auto sunt doar două exemple, iar Reservoir Dogs nu avea cum să scape de securea australiană, care anunţă că i-a interzis comercializarea pe teritoriul australian, refuzându-i clasificarea, din cauza violenţei de o cruzime ieşită din comun, ce ar putea avea un impact negativ major asupra jucătorilor.


MEDIA RELEASE

Reservoir Dogs computer game Refused Classification

ALTERNATIVĂ

GTA: SAN ANDREAS

Un oraş sufocat de bande, droguri şi corupţie, din care răsare un pui de bandit care cată să-i controleze străzile.



Interesant este faptul că nu aşteptam prea mult de la Reservoir Dogs, un joc deosebit de scurt, dar care a reuşit să mă surprindă într-un mod plăcut, mai ales datorită faptului că producătorul a recreat cu succes o mare parte dintre dialogurile şi scenele care au făcut deliciul filmului. Am descoperit un joc plăcut, cu moduri diverse de abordare a misiunilor, nefiind necesară masacrarea întregului oraş pentru a-l duce la bun sfârşit, şi o coloană sonoră de zile mari, care mi-a readus în memorie drama celor şase criminali uniţi de împrejurări. Da, are problemele lui, este extrem de violent şi poate părea nefinisat, dar pentru un fan al geniului lui Tarantino, merită jucat. Măcar să ştim şi noi ce s-a 'ntâmplat de fapt.

■ KiMO

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Volatile ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021- 408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.reservoirdogsgame.com

Grafică	6
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	7

7,4

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Mai aveţi la dispoziţie două luni de zile, până la sfârşitul lui septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru. Data festivităţii va fi anunţată în cursul lunii septembrie.

Singura competiţie din România

în care eşti plătit **BINE**

dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări şi detalii, folosiţi cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceţi pentru a intra în posesia premiului este să prezentaţi în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiţie.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relaţiile în mişcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producţie şi distribuţie din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiţie, trebuie să vă înscrieţi trimiţând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteţi înscrie în orice moment, până în 15 septembrie 2006, dar vă recomandăm să o faceţi cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL şi pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetăţenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparţină ÎN ÎNTREGIME, singura excepţie făcând-o aplicaţiile third party licenţiate.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 15 septembrie 2006.

Warpath

Nepot de UT și fiu de Pariah

Jocul are un nume simplu și puternic, așa că atunci când l-am văzut prima dată mi-am imaginat deja scenarii amețitoare și în același timp credibile. Mă vedeam silit să urmez această cale și într-un final să salvez/cuceresc/eliberez adunături/popoare/civilizații. Îmi făceam planuri de arme, vehicule, nebunii. Parcă și vedeam cozi la servere și clanuri cum se pregătesc de război... pentru că asta e singura cale.

Şi m-am apucat să-l joc

Povestea jocului se rezumă la o introducere în care îți este prezentată tragedia prin care trece planeta Kaladi, una din bijuteriile galaxiei, care mai nou găzduiește o sângeroasă dispută. Cele trei rase, ohm, kovos și oamenii, nu au mai putut trăi în pace și au trecut cu toții pe economia de război. Două-trei cuvinte despre fiecare, în care afli ce nu le convine și cum văd aceștia că ar trebui să stea lucrurile, și gata cu storyline-ul până aproape de sfârșitul părții de single player, când ți se explică de ce boșii cu care te vei întâlni trebuie curățați. Între începutul și finalul jocului nu te mai întreabă nimeni de sănătate și nici nu mai primești update-uri de pe câmpul de luptă, chiar dacă tu i-ai scos pe unii din joc și ești pe cale să-i trimiți și pe ceilalți spre alte tărâmuri pe care să facă scandal. Bun, am spus că avem trei rase din care putem alege, dar să vedem care sunt diferențele între ele, în afara motivațiilor oferite de scenariu. Nu prea multe, mai exact una singură: armele. Fiecare rasă are la început câte două arme, iar pe parcurs obține drepturile și pentru restul de patru din dotarea trupelor adverse. Avem așadar două dintr-un total de șase arme, pe lângă o frumusețe de lamă care ar face-o și pe Rayne să moară de invidie dacă ar vedea cât de ușor croiește drum prin inamic. Arme puține, în schimb deloc spectaculoase. Practic, aceeași combinație de genuri de arme întâlnite în majoritatea FPS-urilor: shotgun, mitralieră și lansator.

Scurt și fără obiect

Cărarea războiului ne plimbă în single player prin trei moduri de joc: capture the flag, death match și assault. Inițial, pornim de pe o hartă formată din ţ hexagoane, împărțite frățește între cele trei rase. Fiecare hexagon are în spate unul din modurile de joc, un nivel de dificultate și uneori premii în arme. Pe hartă, lupta se desfășoară turn based, așa că după ce noi atacăm un teritoriu inamic, trebuie să ne și apărăm și, preferabil, să păstrăm zonele atacate de celelalte două rase. Din păcate, bucata de single player nu ne răpește mai mult de o oră și jumătate, iar vina se împarte între AI, level design și, bineînțeles, numărul mic de hexagoane pe care trebuie să le cucerim. AI-ul este departe de categoria decent, rolul său fiind mai mult de sparring partner ca să nu spun că e un biet ghid care te însoțește în misiunile de recunoaștere. Dacă la capture the flag ai ceva mai mult de lucru și asta doar din cauza curselor cu steagu' în brațe, la death match intri în ei din prima și cu umila contribuție în kill-uri adusă de coechipieri rezolvi totul cât AI spune AI varză. Nici măcar de muniție nu ai nevoie, seceratul asistat de țopăieli fiind deosebit de eficient. Victoria în modul assault se obține după ce câștigi niște poziții cheie și ulterior distrugi un generator, însă nici acest mod nu schimbă fața marșului de preluare a puterii pe planeta Kaladi. În Warpath avem acces și la vehicule, patru la număr, aduse direct din garajele din Pariah. Însă la cât exterior avem în hărțile din Warpath, puteau la fel de bine să nu se obosească cu transferul, pentru că ai șansa să faci mai mulți kilometri cu un monster truck prin centrul Bucureștiului la nouă dimineața. Este clar că scopul părții de single este să ne pregătească pentru măcelurile din multiplayer, dar cu toate astea ar fi putut să primească ceva mai multă atenție din partea producătorilor. Warpath se poate juca online și în LAN și avem de ales între modurile DM, TDM, CTF și front line assault. De asemenea, există și posibilitatea de a te antrena în compania admirabilului AI, dacă nu ți s-a cășunat pe el din aventura de la single. Problema cu multiplayer-ul este felul în care

ALTERNATIVĂ



UNREAL TOURNAMENT 2004



Propun dialogul la distanță



A se nota ținuta din timpul zborului



Declar deschisă a noua mascaradă

reuşeşti să mai găseşti şi alţi jucători dispuşi să-şi piardă vremea cu Warpath, pentru că eu pe net mai mult de şase nu am prins, iar propuneri indecente prin redacţie mi-a fost ruşine să fac. Totuşi multiplayer-ul există şi este singurul motiv pentru care, într-o lume fără UT sau Quake 4, Warpath ar putea să ne trezească un mic interes. Regrete ar putea să ne trezească grafica jocului, în spatele căreia stă falnică versiunea 2.5 a engine-ului Unreal. Chiar dacă decorurile sunt simplu realizate, arată bine pentru o mică răfuială. Din unele părţi ale hărţilor poţi trage cu ochiul, deoarece ai tot timpul, la scenele de luptă din exterior care dau jocului jumătate de atmosferă în plus. De respectarea legilor fizicii se ocupă engine-ul Karma, parte din engine-ul Unreal de la versiunea 2.0 încoace, însă probabil sunt folosite datele planetei Kaladi pentru că mai toate victimele, inclusiv tu, ies din scenă printr-un triplu triplu axel de efect, acestea fiind unele din puţinele momente în care putem verifica prezenţa unui engine fizic.



Să se tragă câte o rachetă să ajungă la toţi!

De ce nu

Este foarte dificil să găseşti argumente pro Warpath. Distribuitorul Groove Games a scos în faţă preţul jocului şi experienţa producătorului Digital Extremes. Niciunul nu stă în picioare. În loc să dai 20 de dolari pe Warpath, mai pui 10 şi în curând îţi poţi lua frumuseţea de compilaţie propusă de Midway Games: Unreal Anthology (Unreal + Return to Na Pali, Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament şi Unreal Tournament 2004). Cât despre experienţă, nici nu vreau să mă gândesc cum dă în CV înşiruirea UT, Pariah, Warpath. Tot ce mai poate fi spus… blame Canada!

■ **Rzarectha**



Nu tot ce zboară se doboară

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Digital Extremes ▸ **Distribuitor** Groove Games ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.playwarpath.com

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	7
Storyline	4
Impresie	5

5,6

Rome: Total War - Alexander

Fiule, luptă pentru a dobândi un alt expansion...

Din câte îmi pot aminti, aş afirma că majoritatea jocurilor de tactică şi strategie cu pretenţie de simulare şi ale căror câmpuri de luptă se aflau în antichitate au încercat să propună câte o variantă de campanie sub numele lui Alexandru Macedon. Trebuie să o recunoaştem, dacă marele machidon a populat fanteziile oricărui comandant militar care l-a urmat, de ce nu am avea şi noi, jucători de bătăi organizate pe computer, visurile noastre de mărire militară şi expansiune teritorială, dacă se poate, tocmai în fruntea armatelor lui Alex? Până acum, însă, nu aş putea spune că vreuna din încercările de a reconstitui în jocuri avalanşa elenistică asupra Orientului a fost încununată cu lauri.

Unul din motivele pentru care acest succes al modelării campaniei lui Macedon în Asia a întârziat să apară a fost motorul tactic prea rudimentar pentru a putea descrie fineţea manevrelor prin care Alexandru exploata scurtele momente de slăbiciune ale adversarilor, lovind cu precizie unde şi când frontul inamic era mai slab. Literalmente, una dintre cele mai frumoase acţiuni ale lui Alexandru cel Mare, distrugerea Detaşamentului Sacru teban la Chaeronea, nu cred că putea fi reprodusă cu precizie de documentar istoric în niciun joc de până la Rome: Total War - Alexander.

Opţiunea de jos

Dar, până să ajungem noi la discuţia despre tactică şi cât de lasciv dă dânsa clic din buric dă deşt' pe maus, cam trebuie să ne căznim niţel cu partea de strategie a acestui recent expansion al Rome: Total War. Iar partea de chinuială nu vine de la harta strategică propriu-zisă, ce descrie cu suficientă acurateţe statele barbare şi elenistice ale timpului, în spaţiul campaniei macedonene. Marea „jenă" strategică în acest expansion vine de la bani. Mai precis, de la lipsa lor.

Evident, se poate spune că această lipsă este firească, nevoia de câştiguri materiale a fost motorul celor mai multe cuceriri, iar foamea de resurse şi bani se află în spatele tuturor marilor campanii militare. Există, însă, nuanţe în felul în care această necesitate a fost satisfăcută, ce se întind între extreme notabile precum invazia mongolă şi cuceririle napoleoniene.

Din nefericire, în RTW - Alexander te vezi pus direct într-o situaţie absolut disperată, în care din trei ture eşti pe zero, iar în şase ture eşti pe minus dramatic. Pur şi simplu, trupele tale consumă intens resurse pe care provinciile tale, situate în Balcani, nu le produc. Bun, păi, probabil că ar trebui să cucereşti ceva provincii şi să le îmbunătăţeşti infrastructura, ca să dea un ban în plus. No way, man, nu ai bani ca să construieşti nimic, eşti din minus în tot mai minus, dramatic, disperat, irecuperabil pe căi civilizate. Iar aici intervin căile necivilizate.

Trebuie să cucereşti cât mai mult, iar oraşele pe care le ocupi trebuie să le distrugi pur şi simplu, ucigând întreaga populaţie. Ştiţi, asta este cea de-a treia opţiune, cea de jos, care îţi apare la cucerirea unui oraş... În structura motorului de strategie al seriei RTW, aceasta este singura modalitate de a face bani imediat şi direct dintr-o cucerire. Credeţi-mă, aceasta este şi singura opţiune viabilă, dacă vrei să supravieţuieşti ca facţiune, cel puţin în prima jumătate a campaniei din RTW – Alexander. Şi nu ajunge doar să ucizi întreaga populaţie, la început trebuie să faci bani şi din distrugerea clădirilor din oraş (se poate recupera o anumită sumă la dărâmarea unei clădiri).





Armată macedoneană împuținată și cu datorii mari

RTW – Mongol Invasion

Acum, sincer, oameni buni, voi îl știți pe Alexandru cel Mare ca fiind un mare incendiator, jefuitor și demolator? Chiar și pentru un ținc din generația abțibild, parcă asta era Genghis Khan, nu Alex... Ba chiar nici Genghis nu era așa de rău cum îl fac Creative Assembly, producătorii RTW – Alexander, pe comandantul militar care dă numele acestui expansion. Zău, este momentul să lămurim câteva lucruri. În primul rând, trebuie spus că Alexandru Macedon a distrus puține orașe în campania sa împotriva persanilor și nu este vorba de orașe persane. Este vorba de Halicarnassus, Milet și Mylasa, populate de greci. Iar grecii nu puteau să-i suporte pe macedoneni, pe care îi considerau barbari și cu care aveau deja o lungă istorie de neînțelegeri și dispute. Trebuie menționat că în această dușmănie între greci și macedoneni își băgaseră deja coada persanii, care sponsorizaseră copios revoltele grecești împotriva noilor stăpâni ai Balcanilor.

Iar Alexandru nu a distrus aceste orașe pentru că erau grecești, ci pentru că i-au opus o foarte hotărâtă rezistență, deoarece aveau speranța unui ajutor dinspre mare al flotei persane/grecești. Acest ajutor nu a venit, iar orașele grecești din Asia Mică au căzut. Dar Alexandru nu a ucis toată populația, cum ne obligă să procedăm singura metodă de a face bani direct din cucerire în RTW. Alex a fost mai deștept – a transformat populația orașelor grecești distruse în sclavi. Pe care i-a vândut sau i-a trimis la muncă silnică în mine. De altfel, același lucru l-a făcut și în cazul orașelor Tyr și Gaza, care au refuzat să-i deschidă porțile (ceea ce pare deja să dezvăluie un model comportamental la populațiile semitice - vezi evreii din Iudeea față cu romanii, mai târziu).

În rest, după victoriile de la Granicus și Issus, satrapii persani au fost foarte cooperanți cu Alexandru, predând fără luptă cele mai importante orașe ale Imperiului Persan. Credeți că Macedoneanul avea vreun interes să tulbure apele și să oțărască rezistența locală, ucigând și distrugând orașe/provincii întregi? Nope, Alex lăsa în funcție chiar pe conducătorul autohton, pe satrap, dar taxele se strângeau acum pentru Macedonia. Asta ca să nu mai vorbim de faptul că fiecare oraș persan se preda dimpreună cu trezoreria sa: numai la Susa aceasta conținea 120.000 de talanți. Pentru a vă face o imagine asupra dimensiunii acestei sume, vă voi spune că, în momentul debarcării în Asia Mică, Alexandru datora tuturor trupelor sale suma de 500 de talanți... So, nu simțiți o problemă la modelul strategic ales de Creative Assembly pentru RTW – Alexander?

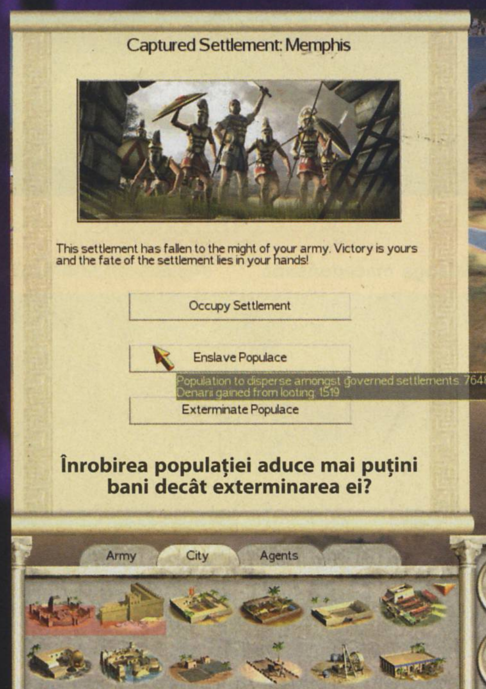
Un pumn. Atât.

Pentru a mai răsuci puțin cuțitul în rana ce se cască strategic în acest expansion, vă voi spune și că nu ai posibilitatea de a antrena diplomați! Cum, într-o campanie în care cele mai multe orașe s-au predat în urma unor negocieri, nu ai niciun fel de diplomație? O, pe Zeus și Hera, this sux!!

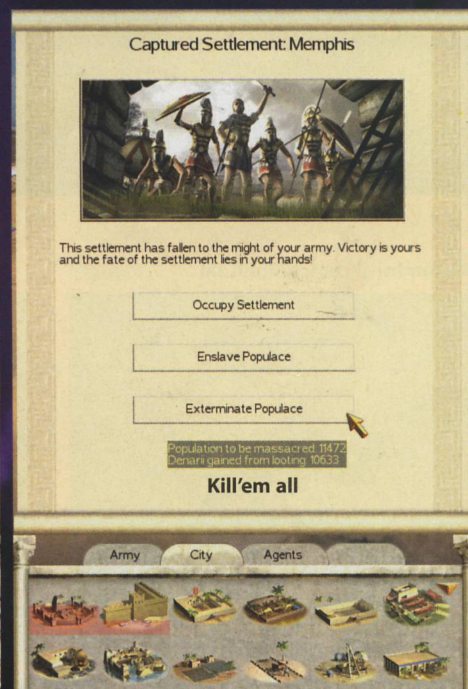
O altă mare problemă a RTW – Alexander este și aceea că persanii vin cu duiumul, oriunde te afli, ei trag spre tine cu armate întregi, măcinându-ți forțele tot mai slăbite de lipsa resurselor. Spre deosebire de realitatea istorică, în care au avut loc trei bătălii decisive (Granicus, Issus, Gaugamela), în RTW – Alexander lupți Gaugamele peste Gaugamele ca să treci cu o provincie mai la est.

Da, există în acest expansion și o micro-campanie fără parte de strategie, alcătuită numai din bătăliile istorice, în care poți parcurge toate confruntările importante ale lui Macedon. Și este foarte bine că jocul te obligă să câștigi întâi o bătălie pentru a putea trece la următoarea, dar este foarte rău altceva. Anume, faptul că Creative Assembly a ratat ocazia de a perfecționa în expansion-ul Alexander motorul strategic din Rome: Total War.

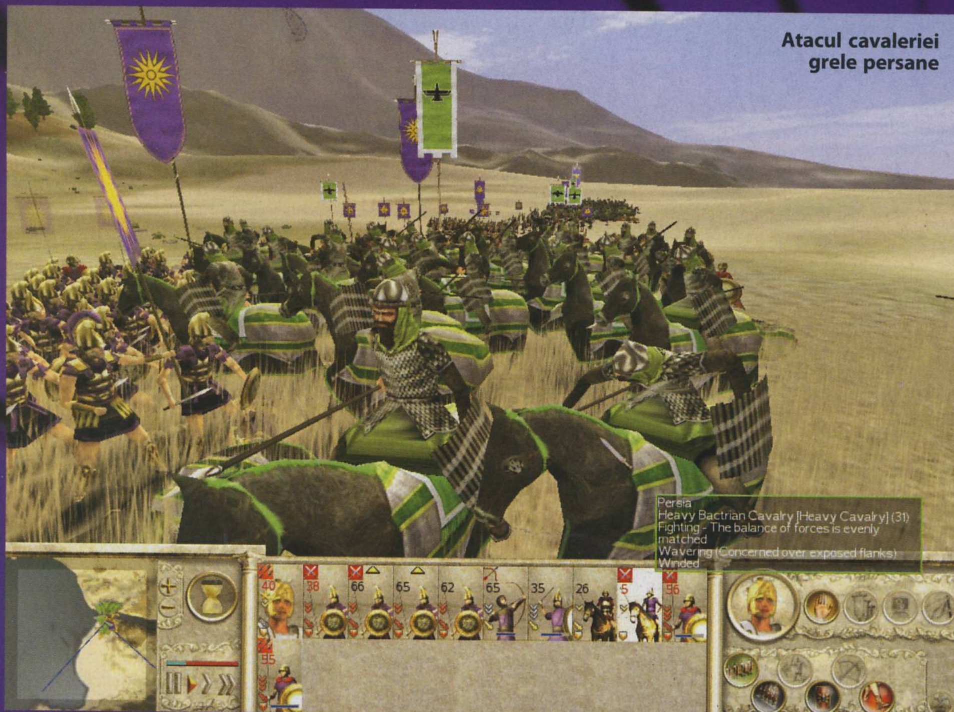
În opinia mea, în RTW - Alexander ar fi fost locul în care se puteau îmbina diplomația cu luptele, astfel încât cucerirea unei provincii cheie să crească posibilitatea de a ocupa o alta fără luptă, dacă ai un diplomat bun. Apoi, aș fi fost foarte mulțumit dacă producătorii acestui expansion ar fi imaginat o modalitate de a include bătăliile istorice în campania



Înrobirea populației aduce mai puțini bani decât exterminarea ei?



Kill'em all



Atacul cavaleriei grele persane

mare, astfel încât să dai bătăliile de la Granicus, Issus și Gaugamela acolo unde acestea au avut loc, împotriva unor forțe apropiate de cele din realitatea istorică.

Eventual, așa cum s-a întâmplat în istorie, câștigarea acestor bătălii ar fi putut declanșa macro evenimente în joc, din categoria reformei lui Marius din RTW, macro evenimente ce ar fi constat în creșterea mulțumirii în provinciile cucerite, în anexarea ușoară a altora, eventual prin creșterea probabilității de a fi contactat de diplomați străini care să-ți predea orașe. Pentru a modela mai bine felul în care Alexandru a făcut bani din campania sa, ar fi fost cazul ca la predarea anumitor orașe să primești pur și simplu suma conținută de trezoreria cetății, fără a trebui să ucizi și să demolezi. Ba chiar, dacă ar fi după mine, o modalitate de a obține guvernatori pentru o provincie ar trebui să fie chiar „adopția" de către Alexandru a guvernatorului local care a predat orașul.

Un eveniment important putea fi și ocuparea Ecbatanei, ca final al campaniei împotriva perșilor și moment în care se putea „reformula" alcătuirea armatei macedonene prin includerea unui număr destul de important de trupe autohtone, capabile a sprijini mai bine falanga macedoneană în lupta împotriva armatelor regilor indieni.

E clar, la capitolul evenimente, campania din RTW – Alexander stă prost. Printre altele, nu trebuie să uităm că Alexandru a fost amenințat de cel puțin două tentative foarte serioase de asasinat, cauzate de prietenia arătată persanilor și de dorința sa de a-i amesteca cu macedonenii. În urma uneia din aceste tentative, Alexandru a pus să fie ucis chiar cel mai important general al său, Parmenion. Unde apar aceste evenimente în expansion-ul de față? Există măcar o tentativă de a le modela în RTW – Alexander? Nu.

Din păcate, producătorii au folosit numai violența. Brutalitatea este singura cale în acest expansion. În Rome: Total War – Alexander este siluită cu pumnul însăși ideea de strategie, prin transformarea într-o baie de sânge a unei campanii despre care se poate spune că a fost genială nu doar prin izbânzile militare, ci și prin reușita creării unui imens spațiu politic și cultural de influență elenică. Dacă modelul de campanie a lui Alexandru propus de Creative Assembly este atât de mongol, cum se face că mongolii nu au avut și ei o influență milenară asupra teritoriilor cucerite?

Duios falanga trecea

Bun, acum că am săpat prin strat după strat de mizerie în strategia din RTW – Alexander, să căutăm expansion-ul de tactică. Măcar sub acest aspect Creative Assembly trebuie să fi acumulat un scor pozitiv, fie și numai din simple adaptări și împrumuturi din Rome: Total War. Dar și aici este necesară o precizare: partea de tactică a RTW – Alexander trebuie împărțită în două secțiuni distincte. Una este lupta din campania cea mare, cealaltă este lupta din bătăliile istorice.

În campania mare nu am observat să fi avut alt inamic decât lipsa de resurse. Cum ar veni, bătăliile în sine nu pun probleme. Atâta doar că, încetul cu încetul, ți se împuținează armata. Trebuie să distrugi oraș după oraș ca să acumulezi sumele necesare pentru a reface trupele, dar armatele persane vin valuri-valuri. Li se poate face față, dar bătăliile nu prezintă aproape nicio miză tactică, sunt foarte ușor de câștigat, chiar plicticoase (pe Hard). Adăugând la asta faptul că singurul stres este cel legat de bani, mă întreb dacă nu era mai bine să joc un simulator economic – putea fi mai interesant și mai complex decât RTW – Alexander...

La capitolul „lucruri enervante care sar în ochi" aș trece aici faptul că, în momentul debarcării în Asia Mică, nu ai ca trupe înzestrate cu proiectile decât pe agrieni, care aruncă un număr drastic limitat de sulițe. Or, este un fapt de notorietate istorică acela că Macedon avea în armată în acel moment și un număr deloc neglijabil de arcași cretani și macedoneni. Iar acești arcași sunt foarte buni, lipsa lor la inserția în Asia Mică fiind, în opinia

Unități specifice armatei macedonene

Alexandru și companionii săi



Falanga macedoneană



Hypaspist




Falanga macedoneană intră în marele Memphis...



Memphis după distrugere – un oraş minor

mea, o stângăcie a producătorilor. Pot fi antrenaţi ulterior, dar un pic prea târziu şi inexact istoric.

Alt fapt enervant este „moliciunea" falangelor de mercenari greci aflate în solda persanilor, care falange dau destul de uşor bir cu fugiţii în toiul unei bătălii disputate în campania mare. Fac din nou un recurs la istorie: în urma succeselor macedonene asupra grecilor, aceştia din urmă s-au apropiat mult de perşi, atât cât să devină cea mai importantă forţă pedestră a armatelor persane. Astfel, cel mai important inamic al lui Alexandru nu au fost persanii, ci grecii aflaţi în solda lor. Or, dat fiind că legea spunea că grecii nu au voie să lupte împotriva grecilor, mercenarii eleni aflaţi sub comandă persană erau condamnaţi la moarte fără drept de apel în cazul în care erau învinşi.

De altfel, în bătăliile de la Granicus şi de la Issus, macedonenii au pierdut cei mai mulţi soldaţi după ce perşii au dat bir cu fugiţii, luptând împotriva falangelor de mercenari greci, cărora Alexandru le-a refuzat dreptul de a se preda în schimbul vieţii şi libertăţii (cu excepţia a 2000 de oameni care au fost în final trimişi la muncă silnică în mine). Aşa se face că orice falangă grecească a perşilor ar trebui să fie în modul „fight to the death", ceea ce nu se întâmplă în campania mare.

Istorie, frate

Consider că singura parte din expansion-ul RTW – Alexander pentru care acesta merită jucat este secţiunea de bătălii istorice. Argumentul principal în acest sens mi l-a oferit chiar prima dintre aceste bătălii „presetate", şi anume cea de la Chaeronea. La momentul respectivei lupte, Alexandru era încă prinţ şi conducea cavaleria grea macedoneană, sub supravegherea celor mai buni generali ai tatălui său, Philip al II-lea. Victoria armatei macedonene a fost posibilă prin îndrăzneaţa manevră de cavalerie a lui Alexandru, care a distrus Detaşamentul Sacru teban, o formaţiune de tip falangă considerată invincibilă până atunci.

La baza acestei reuşite a stat manevra anterioară a lui Philip, care şi-a retras strategic flancul drept şi centrul, pentru a determina avansul flancului stâng şi al centrului inamicului. Rezultatul a fost exact ceea ce aştepta Alexandru: flancul drept al inamicului, pe care se afla Detaşamentul Sacru teban, a rămas în urmă, între el şi centrul inamicului creându-se o breşă, un spaţiu liber. Prin această breşă a intrat cavaleria lui Alexandru, ajungând în spatele tebanilor – exact punctul vulnerabil al oricărei falange.

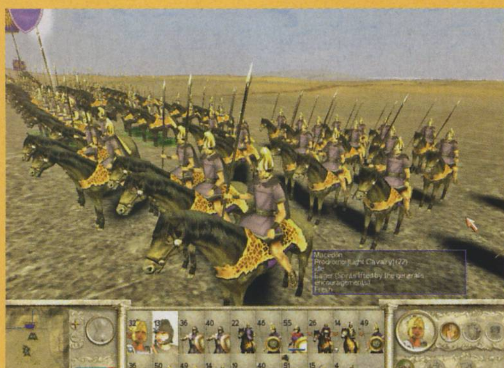
Trebuie să recunosc faptul că acest moment este destul de bine redat în bătălia istorică din RTW – Alexander, fiind o reală plăcere să simţi momentul în care trebuie să intri în breşă, iar apoi să dai lovitura de graţie Detaşamentului Sacru. Bătălia nu se opreşte aici, după distrugerea tebanilor trebuie să-ţi rămână suficiente trupe pentru a da peste cap falangele inamice rămase – o altă încântare.

Una peste alta, toate celelalte bătălii istorice sunt bine reconstituite, întocmai după cum este şi prima, cea de la Chaeronea. O dovadă în acest sens o constituie şi faptul că reţeta de succes maxim în aceste lupte este să aplici tactica folosită de Macedon la vremea lui. Totuşi, chiar între cuvintele mele de laudă, şi aici am câteva observaţii.

Prima este aceea că modalitatea de control a grupurilor de unităţi nu este suficient de bună pentru a păstra formaţia de tip oblic şi orientarea dorită a acesteia. Frontul oblic, cu flancul drept avansat, este invenţia lui Epaminondas, care a reuşit, adoptând această formaţie, să învingă pentru prima oară falanga spartană. Philip al II-lea, apoi Alexandru, s-au folosit deseori de această aşezare a unităţilor de falange. Din păcate, este greu să menţii frontul oblic şi mai ales orientarea pe care o doreşti; motorul tactic al RTW mi se pare încă deficitar la acest capitol.

Unităţi specifice armatei macedonene

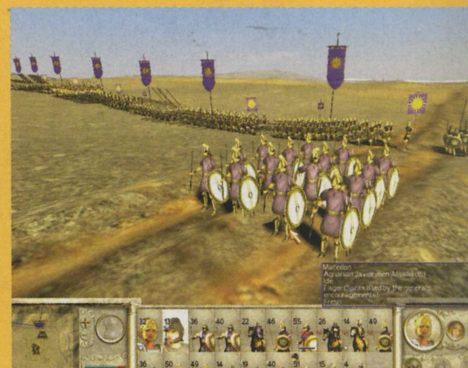
Prodromoi



Cavalerie thessaliană



Agrieni



Atacul lui Alexandru la Chaeronea


Între tebani şi atenieni apare o ruptură


Alexandru se îndreaptă spre ruptură


Alexandru a ajuns în spatele falangei tebane

Apoi, o observaţie de ordin istoric ţine de felul în care este reconstituită bătălia de la Issus. În primul rând, acolo trupele foarte numeroase ale regelui persan Darius erau înghesuite într-un spaţiu foarte strâmt, între coasta Mediteranei şi munţi. Acest lucru a redus drastic capacitatea de manevră a persanilor, handicap exploatat de trupele puţine, dar mai mobile ale lui Alexandru. În Issus-ul din RTW – Alexander, perşii se lăfăiesc într-un spaţiu larg, care permite manevre rapide şi o flexibilitate a trupelor ce nu corespunde cu situaţia din teren, la vremea adevăratei bătălii.

A doua eroare gravă pe care am observat-o în reconstituirea bătăliei de la Issus este legată de momentul în care Alexandru îl determină pe regele perşilor să fugă de pe câmpul de luptă. Practic, printr-un atac surprinzător, frontal, pe aripa dreaptă macedoneană, al infanteriei semigrele (hypaspists) conduse de Alexandru, acesta sparge flancul stâng persan. Apoi încalecă şi, la comanda cavaleriei sale grele, atacă direct locul central în care se afla Darius. Manevra are succes, croindu-şi drum printre inamici, Alexandru ajunge aproape de regele persan, care, îngrozit, părăseşte în grabă câmpul de luptă. Ei bine, în acest moment, toate trupele persane au o cădere de moral şi fug în dezordine, lăsându-i pe mercenarii greci să moară sau să devină mineri.

În reconstituirea bătăliei de la Issus din RTW – Alexander, degeaba am refăcut aidoma manevra lui Alexandru. Pur şi simplu, deşi de câteva ori l-am ucis pe Darius, iar alteori l-am alungat, inamicul pare să-şi păstreze moralul intact, iar trupele persane rămân hotărâte pe câmpul de luptă. Păi, aşa dispare tocmai elementul de realism istoric şi rămâi cu o bătălie pe care este extrem de greu să o câştigi.

Franciza Alexandru

Impresia pe care mi-a lăsat-o expansion-ul Rome: Total War – Alexander este aproape identică cu aceea lăsată de 'şpe altele având acelaşi subiect. Anume că producătorii unui motor de tactică cuplat cu unul de strategie s-au gândit să se folosească de renumele unui comandant militar celebru pentru a-şi mai adăuga o ţâră de cash la buzunări, dacă se poate cu o cheltuială de producţie minimă. Cum ar veni, părerea mea este că au spus ceva de genul: „faceţi, măi băieţi, ceva pe genunchi din ce aveţi la dispoziţie, daţi cu un pic de vopsea ca să nu se vadă crăpăturile şi puneţi o firmă mare pe care scrieţi Alexandru cel Mare, că ăsta e cel mai cunoscut şi nu are nici urmaşi care să ceară drepturi de proprietate intelectuală...".

Problema fundamentală este aceea că motorul tactic al seriei Total War este atât de bine realizat, încât cheamă spre jocurile Total War pe oamenii care au cunoştinţe istorice şi aşteaptă realism. Dar, pe partea de strategie, seria Total War încă este deficitară. Acest lucru nu este chiar atât de dureros într-o campanie mai generală, în care ai libertatea de a face orice cu facţiunea pe care o stăpâneşti. Dar, într-o campanie cu elemente specifice, bine definite şi documentate istoric, precum cea a lui Alexandru Macedon, neajunsurile motorului de strategie din seria Total War devin mult mai vizibile şi mai deranjante.

Din păcate, deşi ar fi putut profita de provocările lansate de acest tip de campanie pentru a-şi perfecţiona secţiunea strategică din joc, producătorii nu au făcut-o. Nu îmi rămâne decât să sper că acest lucru se datorează eforturilor deosebite pe care Creative Assembly le face pentru a realiza un cât mai bun Medieval: Total War II.


Dispunerea oblică a falangei macedonene înaintea bătăliei de la Issus

Marius Ghinea

Gen RTT şi BTS ▸ **Producător** The Creative Assembly ▸ **Distribuitor** SEGA ▸ **Ofertant** TNT Games ▸ **Procesor** PIV 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.totalwar.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	6



Dungeon Siege II: Broken World

Insuccese peste insuccese

Dungeon Siege II a fost un joc drăguţel, care a prins foarte bine la public. Fiind acel gen de hack&slash care te îndeamnă subliminal la mai mult hack&slash, era imposibil să nu primească un expansion. Părerea mea este că acest lucru ar fi trebuit să se întâmple mai devreme, pentru că deja am avut un sentiment de „cum se termina DS II?". E important să ştiţi cum se termină jocul original, pentru că acţiunea din expansion se petrece la un an după acea experienţă.

Numele tău

... e prăfuit rău de tot, pentru că nu toată lumea a fost de acord cu faptul că, pentru a-l distruge pe Valdis, a trebuit să iei şi toată Arana cu tine. Practic, ai pus o întreagă civilizaţie pe butuci, iar acum culegi roadele. Unii te plac, alţii te înjură. Evident, din ciomăgeala cu Valdis a scăpat un vrăjitor cu puteri malefice, care acum vrea să continue munca fostului stăpân. Inima ta de distrugător de lumi, dar cu principii, nu te lasă, aşa că vei încerca, vrei, nu vrei, să-l opreşti. Pentru a face asta, Gas Powered Games ne-a adus câteva lucruri noi. Printre ele, cel mai important este introducerea a două clase noi, Blood Assasin, o combinaţie fericită de Combat Magic cu Melee, şi Fist of Stone, combinaţie de Nature Magic cu Melee. Conceptul este interesant, iar clasele se dovedesc a fi foarte eficiente. Al doilea lucru important introdus este noua rasă, Dwarf, care se încadrează în spiritul colectiv fantasy, dar personal nu văd motivele din spate, din moment ce nu vine cu absolut nimic special. Eventual, aşa, de aparenţă.



Drumul spre boss trece printre ei

Ca minciuna

Din şi mai multă nefericire, expansion-ul este extrem de scurt, aproximativ 12 ore de joc, dacă urmăreşti storyline-ul principal. Dacă te ocupi şi de quest-urile secundare, se mai lungeşte, însă nu cu mult. Am tot căutat ceva într-adevăr nou şi special, însă nu am găsit. Poţi importa personajele cu care ai terminat Dungeon Siege II sau poţi pleca cu cele pregenerate. Din păcate, drop-urile sunt foarte slabe, iar cei câţiva boşi nu aduc mare lucru în plus. De aceea, acest expansion este, într-un final nefericit, destul de plictisitor. Şi urăsc să tot zic nimic special, nimic special... Sincer, mă aşteptam la mai mult decât la două clase şi o rasă. Un lucru bun e măcar că îmbunătăţirile de interfaţă sunt aplicabile şi campaniei originale, ca de exemplu faptul că ai patru sloturi de autocast. Însă se putea oricum şi fără, aşa că nimic... Şi totuşi, storcându-mi creierii să găsesc ceva frumos, ajung la grafică, landscape-urile fiind şi de data aceasta reuşite. Nivelul de dificultate pare a fi destul de ridicat, ceea ce necesită mai multă tactică, însă nu vă va opri din a termina jocul, dacă aveţi răbdare să ajungeţi acolo.

În concluzie, pentru colecţionari recomand cu căldură acest expansion. Pentru restul, îl recomand cu răceală.

■ Locke



Mostră perfectă de roleplay



▸ Gen Action-RPG ▸ Producător Gas Powered Games ▸ Distribuitor 2K Games ▸ Procesor PIII 1GHz ▸ Memorie 256 MB RAM ▸ Accelerare 3D 64 MB VRAM ▸ ON-LINE www.2kgames.com/brokenworld/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	5
Impresie	7

7



Dacă oamenii ar fi maşini

Dacă oamenii ar fi maşini, probabil că la întrebarea „ce vrei să te faci când o să fii mare, puişor?", puştiulică ar fi răspuns, cu voce tare şi degetul adânc înfipt în nas, „Fellali, tanti!". Dar nu sunt „Fellali", iar furia roşie cu care bag groaza în pietonii de pe străzile Braşovului este departe de performanţele unei asemenea maşinării. Una peste alta, nu mai sunt de mult un puşti, dar ca orice fan al sportului pe patru roţi, am visat şi visez în continuare la ziua în care îmi voi cumpăra primul Lamborghini la mâna a doua. Pentru moment, e doar un vis, la fel cum maşinile din Cars vorbesc şi se duc în fiecare dimineaţă la serviciu, nu înainte de a-şi curăţa bujiile. Pentru că, în Cars, noi suntem maşinile.

Dă-te frate cu motorul

Luna trecută am avut ocazia să-mi încerc isteţimea de preşcolar în Cars: Radiator Springs Adventures, un calup de mini-jocuri care a reuşit să-mi ţină treaz interesul pentru o bună bucată de timp, chiar dacă s-a ferit să urmărească povestea din filmul de animaţie realizat de Pixar. Adică - virgulă - Cars. Dacă aţi văzut filmul, jocul cu acelaşi nume n-are cum să vă lase indiferenţi, deoarece ne serveşte cu o porţie consistentă din povestea animată. Nu este cine ştie ce joc, la fel cum nici filmul cu pricina nu m-a lăsat cu gura căscată, dar este mai bun decât majoritatea jocurilor cu maşini de pe taraba din piaţă.

Are aceleaşi personaje în centrul atenţiei, o povestioară interactivă şi multe mini-jocuri şi bonusuri ce pot fi deblocate parcurgând firul narativ. Dar nu care cumva să-l jucaţi înainte de a viziona filmul, deoarece Cars, jocul, geme de spoiler-e, de care ar fi bine să vă feriţi dacă intenţionaţi să colindaţi prin sălile de cinema în căutarea peliculei. Deşi, dacă stau să mă gândesc mai bine, oricum aţi face, e de bine.

Radiator Springs este un orăşel uitat de lume în care îşi duc veacul un grup de maşini uzate moral şi fizic, care sunt luate prin surprindere de sosirea lui Lightning McQueen, o maşină de curse vorbăreaţă şi rătăcită ce-şi caută drumul către arena care va găzdui cursa vieţii sale. Sau cel puţin aşa ar trebui, aceasta fiind şi povestea filmului, cu menţiunea că jocul evită să se apropie foarte mult de ea. Gameplay-ul ne întâmpină cu un spaţiu deschis explorării, oferind libertate de mişcare, presărat cu un număr însemnat de curse, provocări şi mini-jocuri care vă vor ţine destul de mult timp lipiţi de monitoare. Surprinzător, actorii care au dat dat viaţă eroilor de pe marele ecran s-au descurcat de minune şi în cazul de faţă.

ALTERNATIVĂ

CARS: RADIATOR SPRINGS ADVENTURES

Curse ca şi inexistente, dar multe mini-jocuri interactive. Merită încercat.



12 ture, alergând în cerc



Contele Spatula muşcă aerul

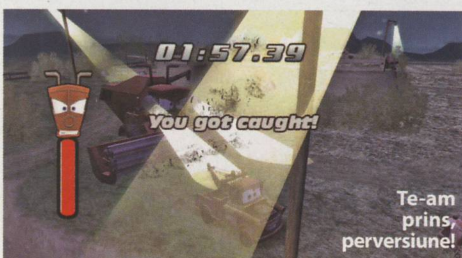
Beţia vitezei în treapta a treia

Principala atracţie din Radiator Springs o reprezintă cursele care, odată câştigate, oferă acces la noi competiţii, noi porţiuni din oraş şi puncte, pe care le putem folosi la deblocarea unui număr important de bunătăţuri, cum ar fi artwork-uri, filmuleţe decupate din film şi trailer-e. Controlul este foarte simplu şi suficient de intuitiv pentru a atrage vitezomanii de grădiniţă, care abia aşteaptă să sară peste dealuri, să înveţe ce-i ăla nitro şi să execute drift-uri. Marea problemă este că drift-urile astea nu pot fi executate întotdeauna, numărul manevrelor de acest gen pe cursă părând a fi, în mod ciudat, limitat, oricât de mult am insista pe tastele aferente. Păcat, pentru că manevra ar putea fi folosită în foarte multe alte situaţii. În plus, senzaţia de viteză nu este deloc mare. Noroc cu distracţiile oraşului şi invitaţia la explorare ce reuşesc să alunge din plictiseala curselor. M-a amuzat în mod deosebit unul dintre mini-jocuri, în care Mater, un camion zăpăcit şi ruginit, se distrează băgând groaza în „cireada" de tractoare ce-şi face siesta pe păşune, evitând în acelaşi timp lumina proiectoarelor şi farurile lui Frank, combina nervoasă care păzeşte somnul dobitoacelor. Foarte distractiv şi provocator deopotrivă, a fost una din puţinele distracţii care m-au prins cu adevărat în mrejele ei.

Ciocolată cu vişine

Cars nu este un joc prea lung, cele aproximativ 14 ore petrecute în compania lui fiind suficiente pentru a debloca toate cursele şi bonusurile posibile. Pentru câteva ore însă, a meritat timpul investit în compania lui. A fost bun, până când m-am trezit cu FlatOut 2 în braţe, moment în care i-am dat un brânci copilului din mine şi m-am apucat, ca un băiat mare ce sunt, să fac ce ştiu băieţii mari să facă mai bine: să distrug. Ironic, nu-i aşa?

■ KiMO



Te-am prins, perversiune!



Poliţia nu veghează. Concurează

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Rainbow Studios/Beenox ▸ **Distribuitor** THQ ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minim 64 MB RAM

Grafică	6
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	7



Nancy Drew: Danger By Design

Adventure sau doar simulator pentru comis voiajori?

Pe vremea când lumea mai citea câte ceva, televizorul nu înlocuise abecedarul, iar abacul ţinea loc de calculator, erau nişte supereroi cu pipe, haine cadrilate şi deştepţi foc. Ei ne luminau nopţile albe când bulgarii nu dădeau meci sau când ploaia nu ne dădea voie să batem ţurca pe coclauri. Nu ştiam încă nici de Saber Rider, nici de X-Men, nici de Dexter, nici chiar de Rahan. Dar eram deştepţi foc, încercând să o luăm înaintea lui Sherlock Holmes, să descifrăm enigmele lui Hercule Poirot şi chiar să îl ajutăm pe Arsene Lupin să fugă de netoţii poliţai francezi. Daa... eram foarte deştepţi... Strigam înaintea tuturor: „The buttler did it! The buttler did it!", iar romanele lui Agatha Christie nu mai aveau niciun secret pentru noi. Ştiam deja din prolog cine era omul negru dintre cei zece negri mititei. Apoi a apărut Colombo, asupra căruia dintotdeauna a planat o mare necunoscută: oare chiar avea nevastă? Un Colombo veşnic cocoşat, învăluit de fumul greţoaselor sale trabucuri şi însoţit de câinele său leneş, numit simplu, Câine. Dar deja de la „Murder, she wrote", în care juca eterna don'şoară bătrână Angela Lansbury, aka Jessica Fletcher, am început să mă cam satur de intrigile copilăreşti... Parcă şi ScoobyDoo era mai deştept decât neînfricata J. Fletcher. Foarte prost filmul... Nu ştiu cum de a primit acordul de a rula ani de zile la posturile de televiziune. Cred că lumea era plătită să se uite la acel serial.

Fashion TV sau cine o vrea moartă pe Doina Levintza

Parcă, parcă duceam dorul unui adventure cu detectivi. Parcă, parcă m-am bucurat când Rzarectha mi-a aruncat în braţe Nancy Drew: Danger By Design. Parcă, parcă eram mă credeţi că nu am nimic cu cineva care are un bun motiv să strige şi să urle din toţi bojocii, dar când eşti nevoit să asculţi ţipete, plânsete şi râsete isterice, unul după altul, doar pentru că un medic psihopat a recomandat acest lucru pentru a trece peste traumele unui deadline depăşit, este deja



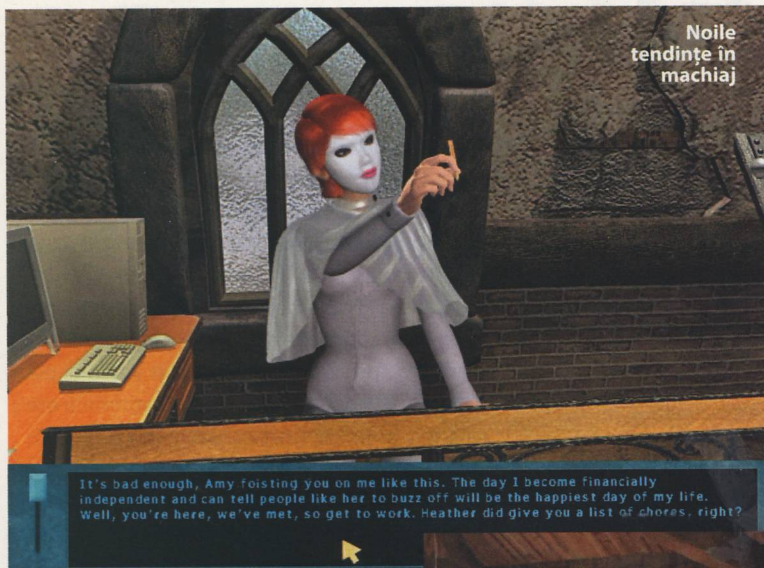
Iar a dat cineva la peşte cu carbid

îmboldit să mă arunc asupra lui dintr-o mişcare şi să dau de capăt unui plot care ar fi dus lumea la pieire şi americanul pe Marte. Aşa că zis şi făcut. Instalez, rulez şi mă iau cu mâinile de cap. Primele 10 minute din joc a trebuit să ascult istericalele a trei femei, care mai de care cu probleme mai mari şi cu soluţii de o mare frecvenţă osciloscopică. Vă rog să prea mult pentru mine. Păi dacă era o soluţie viabilă, la noi în redacţie ar trebui instalată o cabină antifonată care ar fi veşnic ocupată. Oricum, revenind la ţipete, partea cu adevărat nasoală a fost faptul că nu se putea sări peste aceste momente. Tot ce vă pot spune este că jocul abundă de personaje feminine, cu o mare poftă de vorbă (care de altfel nu spun nimic) peste ale căror dialoguri, deşi sunt titrate, nu se poate sări. Vreme pierdută şi nervi tociţi din cauza discuţiilor despre ceai dietetic, sau, din contră, despre reţete pentru îngrăşat. Ce mai... ca la nebuni...



Pentru o noapte, două merge

Dar iete că ne-am luat cu vorba şi nu ţi-am spus nimic despre povestea jocului. Tu eşti o fătucă cu înalte veleităţi miliţieneşti, care pleacă din însorita Americă spre păroasa Franţă, unde o creatoare de modă un pic mai zgubilitică făcea anumite probleme dealerilor de ţoale. Tot ce trebuie să faci este să dai de cap unui întreg hăţiş cu adevărat rebusistic, din care trebuie să reiasă cine este de vină. După cum este normal într-un joc adventure cu detectivi, totul capătă proporţii gargantuelice când creatoarea de modă, Minette, primeşte ameninţări cu moartea, un



Noile tendințe în machiaj

fotograf neamț își pierde prin casă un boa constrictor, bomboanele de ciocolată se transformă brusc în gândaci de bucătărie, iar plotterul din studioul amenajat într-o moară de vânt dă rateuri la printarea cu roșu, punând pe jăratic o întreagă comunitate de filfizoni.

Cu toate acestea, nimic nu este atât de simplu pe cât pare, deoarece Minette poartă o mască Noh, de sub care nu i se vede nicio bucată de piele, trademark-ul său fiind hălăciuga de păr roșu care foarte bine poate fi o perucă. Cu alte cuvinte, Minette poate fi oricine, de la Gigi, modelul gras care a câștigat la loto, Heather, secretara pe care niciodată nu o vezi în aceeași cameră cu Minette sau chiar fotograful neamț, al cărui accent este clar fals și forțat. Bine, poate am exagerat și eu un pic, Minette chiar este cine trebuie să fie, dar masca aceea te instigă la tot felul de concluzii pripite.

Puzzle, fugă și schelete

Ca un adventure ce se respectă, jocul este presărat cu tot felul de mici puzzle-uri, unele mai de bun gust, altele de-a dreptul stupide. Dar acest lucru este normal, deoarece niciun adventure nu a fost presărat doar cu jocuri logice de calitate. Nu voi bate monedă pe aceste puzzle-uri, deoarece trebuie să le descoperi singur. Pe ce mă voi axa acum este elementara fugă de colo-colo prezentă preponderent în acest joc. Din nefericire, cea mai mare parte a jocului o vei petrece alergând dintr-o parte în cealaltă a Parisului, făcând tot felul de comisioane pentru diferite persoane, care nici măcar nu trebuie convinse să îți dea detalii despre ele, copii, câini, haine, baruri, muzee, parcuri, bani, fotografii, vreme, spiritualitate sau mai știu eu ce bazaconii. Din momentul în care te recomanzi și spui ce vrei, trec cele 10 minute de conversație fără rost, după care poți pleca în legea ta spre următorul individ care așteaptă pachetul, pregătind cu sadism un monolog de 15 minute de data asta, despre nenorocul său în dragoste. În momentele acelea, îmi venea să mă dau cu capul de tastatură și să mușc din tavan. Nu de alta, dar voice acting-ul anumitor personaje este atât de prost făcut, încât trage rău de tot de balanță în jos, stricând cu totul muzica plăcută și zgomotele ambientale bine dozate.



Liniștea dinaintea isteriilor

Ca să vorbim un pic și despre modul în care arată locurile unde piciorușele lui Nancy ne poartă, trebuie să spun că pentru un adventure point and click, jocul se prezintă rezonabil. Nu excelează, dar nici nu deranjează. Un 3D realizat modic, cu puține detalii 2D, bine adaptat calității per ansamblu a jocului. Adică nici prea prea, nici foarte foarte. Una dintre locațiile interesante și care arată mai spectaculos sunt catacombele de sub Paris, de unde ne zâmbesc sute de cranii înfipte în pereți, cu o atmosferă destul de încărcată și care mi-a mai schimbat un pic părerea despre joc.



Găsiți cele 34 de diferențe

Vreau altceva

Jocul cere un alt joc. Cere ceva mai bun. Ceva care să te țină în priză. Cere un The Longest Journey adevărat, cu poveste și cu personaje credibile. Pe Nancy Drew nu o recomand decât celor care trăiesc pentru adventure și care doresc să își mai destindă mintea cu ceva mai ușor, în lipsă de altceva.

■ **Koniec**

▸ **Gen** Adventrure ▸ **Producător** Her Interactive, Inc. ▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Procesor** PIII 1GHz ▸ **Memorie** 128 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ON-LINE

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	6

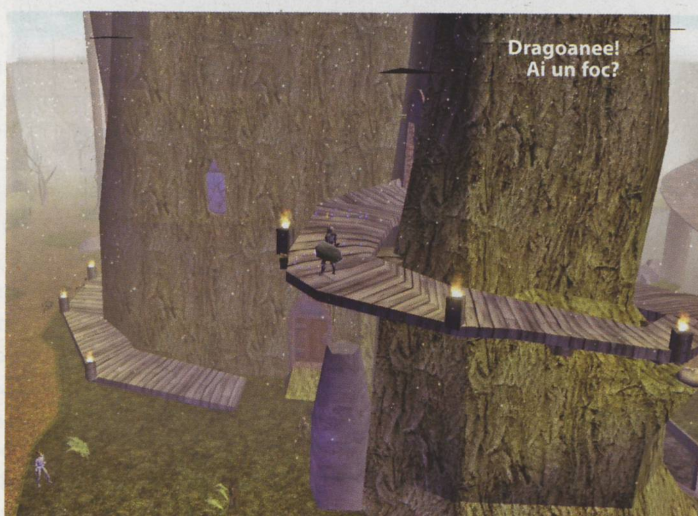


AL3: Tyrants of the Moonsea

Acum vreo două luni şi ceva, Atari lua magistrala hotărâre de a băga în mormânt Neverwinter Nights. Vorba vine, căci mulţumită programului Premium Modules, Live Team (echipa responsabilă cu „îmbunarea" comunităţii) avea cu ce să-şi cumpere o pâine, fără a fi nevoie de o sesiune de cerşit la porţile Atari-ului. Comunitatea s-a burzuluit puţin, supărată că va rămâne fără patch-ul cel de toate zilele (deşi acum o versiune beta a patch-ului 1.68 circulă liberă pe internet), dar s-a consolat cu gândul că oamenii de la DLA (www.dladventures.com), năimiţi de BioWare şi puşi la treabă pe ogorul Premium Modules, vor livra la timp Wyvern Crown of Cormyr şi vor arăta lumii ce „mod face două mâini dibace". În acelaşi timp, aparent fără nicio legătură cu filiera DLA, un omuleţ cunoscut în cercurile Neverwinter Vault-ului drept Alazander, lucra de zor (tot sub stricta supraveghere a „patronului" BioWare) la alt modul, despre care n-am aflat nimic până când Atari s-a decis brusc să îngroape şi programul Premium Modules, în condiţiile în care modulul celor de la DLA era, dacă mai ţin bine minte, în stadiul de beta, iar munculiţa lui Alezander era mult prea grea pentru a pluti pe apa Sâmbetei. Those bastards!

Poate vă întrebaţi de ce a fost nevoie de atâta barbologie pentru un amărât de mod, ce caută DLA în toată povestea noastră şi de ce sunt la tastatură şi nu călare pe o clădire învecinată cu sediul Atari, cu un Dragunov în mână? „Surpriză!" Wyvern Crown of Cormyr va vedea lumina zilei cândva prin septembrie sau octombrie, iar modulul vecinului şi prietenului Alazander zburdă liber pe dealurile Vault-ului şi pe DVD-ul LEVEL-ului. În altă ordine de idei, decizia lui Atari de a-şi retrage suportul, combinată cu încăpăţânarea unor modderi care au ţinut morţiş să arate lumii de ce au fost „înrobiţi" de BioWare, ne-au dat (şi ne vor da) ocazia să trăim o experienţă care în alte condiţii ne-ar fi costat aproximativ zece dolărei greu de scos când toată alocaţia se duce pe bere.

După cum probabil v-a şoptit „AL3"-ul, Tyrants of the Moonsea face parte dintr-o serie de trei module foarte bine primite de comunitate. Nu o voi numi trilogie pentru că Alezander are „pe ţeavă" un al patrulea modul care, se laudă el, va fi mortarul ce va lega cele trei poveşti distincte. Deci puteţi răsufla liniştiţi, vă veţi bucura de Tyrants of the Moonsea şi dacă nu aţi trecut ca vântul şi ca gândul prin celelalte module (incluse şi ele pe DVD). Revenind la tiranii noştri, cercurile oficiale în care se învârtea Alazander nu i-au permis să dea CEP butoiului cu conţinut gratuit creat de şi pentru comunitate şi a fost nevoit să apeleze în mare parte la resursele interne ale BioWare-ului. Resurse interne deloc de neglijat, dacă ne amintim că unii dintre truditorii cel puţin la fel de interni sunt cei de la DLA. Astfel, cei familiarizaţi cu scena modding-ului vor avea ocazia să vadă tileset-ul „Elven City" şi „Lisa's Cloaks & Tabbards" (o versiune mai veche) puse la treabă cum trebuie. Rezultatul îl veţi putea observa şi singuri: un modul din cale-afară de arătos care, cel puţin la capitolul „bombonele pentru ochi", îşi merită pe deplin un loc în Hall of Fame.

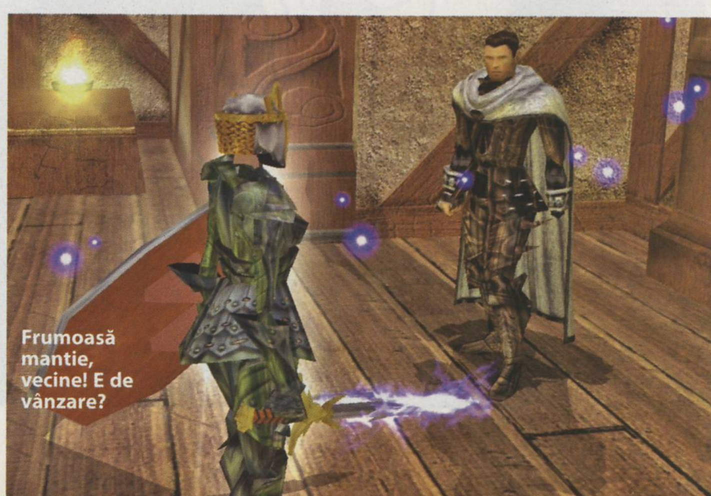

Dragoanee! Ai un foc?

Amatorii de balade epice cu final fericit (de fapt cu orice fel de final) se vor simţi probabil puţin dezamăgiţi. Ca şi articolul pe care îl citiţi acum, prezentarea şi primele ore de joc ne promit lucruri mari pentru ca, zece ore mai târziu, Alazander să ne ia jucăriile şi să ne trimită la culcare cu promisiunea „I'll be back in AL4". N-ar fi stricat nici o mână de inamici ceva mai vânjoşi, mai ales că modulul este destinat unui personaj de nivel 14 care porneşte la drum cu suficient monetar pentru a-şi procura o sabie solidă sau o vrajă mai potentă decât a duşmanului. O soluţie de compromis ar fi să umblaţi la slider-ul de dificultate, însă nu se schimbă prea multe.

NPC-urile pitoreşti, trei companioni aleşi pe sprânceană, câţiva invitaţi speciali (Artemis Entreri vă spune ceva?), un cult misterios cu obiective mai mult decât suspecte, un conflict mocnit pe cale să arunce în aer toată regiunea Moonsea (un fel de „la dracu'n praznic" al Faerunului) constituie material suficient pentru un add-on de anvergura lui Hordes of the Underdark, dar cele zece ore (nici n-o să ştiţi când au trecut) de joc sunt doar un aperitiv. Un aperitiv excelent, dar incapabil să astâmpere foamea unui „erpegist" îndârjit. La fiecare pas apar indicii că planul iniţial includea un conţinut mai consistent şi, cel mai important, un final mai acătării, dar cum înţelegerea cu BioWare a picat şi, odată cu ea, şi suportul material, omul nostru a fost nevoit să improvizeze ceva din „goana calului" cu gândul că va lămuri lucrurile în partea a patra. Să sperăm că nu se va răzgândi, căci Tyrants of the Moonsea mi-a făcut o foame de lup.

■ cioLAN


În vizită la vecinul Elf


Frumoasă mantie, vecine! E de vânzare?

A Dance with Rogues I

Excesul de conţinut nepotrivit pentru tinerii cititori care încă mai cred în libidioul imens al unei simple berze mă obligă să-i rog să dea uşurel pagina şi să nu-şi întrebe părinţii ce lighioană e aia „cybersecsul" şi pe unde trăieşte ea. Eu evit un mic proces, iar ei evită fanteziile erotice ale unei „modderiţe" (Valine, pseudonimul de pe Neverwinter Vault) cu prea mult timp liber.

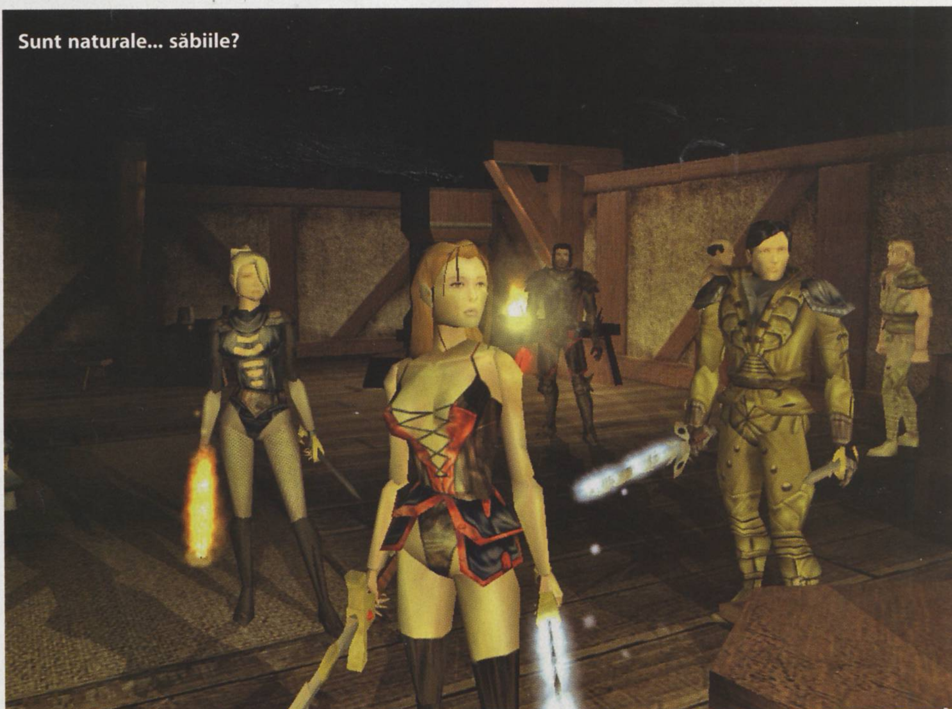
Cei care n-au dat bir cu fugiţii (sau n-au fost fugăriţi de cenzura părintească) vor instala un mod în care desfrâul şi necuviinţa sunt la ele acasă. Timp de câteva ore bune vom savura povestea veselă (dacă ne-am împiedicat din întâmplare de un pumnal +3) sau tristă (marinarii ăia din port nu stau degeaba) a unei tinere fecioare de viţă nobilă, fugărită de asasinii bătrânului său tată şi batjocorită fără milă de un „salvator" mult prea zelos. Şi fiindcă o doză de realitate este bine-venită oricând şi oriunde, chiar şi într-un fantasy, pregătiţi-vă să vă împiedicaţi la tot pasul de Feţii Libidinoşi din Port, Zmeii Stăpânirii din Centru şi, ca bonus, Punguţele cu Mulţi Bani din Buzunarele Bogătaşilor de Pretutindeni. Tot în spiritul realismului, engleza victoriană a fost înlocuită cu verişoara ei mai bogată vorbită cu predilecţie în cârciumi sau la şcoală. Garderoba S&M (Xena-like), nuditatea şi miile de linii de text nerecomandate puriştilor completează tabloul.

În mod paradoxal, printre gemetele de plăcere ale tinerei domniţe şi cele de frustrare ale gamerului asaltat de fanteziile „sandrabrowniene" ale Valinei, se întrezăreşte un modul excepţional cu un storyline bine închegat şi un gameplay pe măsură. Picată ca din senin într-o lume în care violenţa gratuită, preacurvia contra cost şi râvnitul la bărbatul şi/sau „portofelul" vecinei sunt la ordinea zilei, prinţesa noastră pare osândită să rătăcească fără de ţintă pe calea pierzaniei. Dacă o va urma până la capăt sau îşi va regăsi virtutea pierdută, depinde numai şi numai de obsedatul din spatele monitorului. Valine s-a achitat de datorie şi a furnizat pârghiile necesare, lăsând la alegerea jucătorului modul în care acestea vor fi acţionate. Absolut orice „obstacol" întâlnit în drum poate fi ocolit, sărit sau înţepat cu pumnalul până se dă la o parte. După puteri. Totuşi, având în vedere că dialogurile sunt influenţate serios de skill-urile sociale (ceea ce creează nişte opţiuni interesante), v-aş sfătui să nu apelaţi la Soluţia Finală (cuţitaşul înfipt discret între a doua şi a treia coastă) decât în cazuri de extremă urgenţă. Experienţa provenită din kill-uri este insignifiantă şi, ca în orice situaţie, o vorbă dulce sau o ocheadă sugestivă pot da rezultate mult mai bune. Fiţi avertizaţi, modulul este construit special pentru un personaj (musai feminin) cu oareşce experienţă într-ale buzunăritului, adicătelea măcar câteva niveluri de rogue, deci concentraţi-vă atenţia asupra atributelor şi skill-urilor care contează în meserie.

În concluzie, dacă v-aţi săturat de luminile rampei şi vreţi să priviţi lumea din umbră, A Dance With Rogues este alegerea perfectă. În fond şi la urma urmei, un hoţ fură, nu se înhăitează cu tot felul de eroi în armuri strălucitoare. Şi dacă sunteţi cuminţi şi promiteţi că aveţi peste 18 ani, luna viitoare veţi primi partea a doua.

■ cioLAN

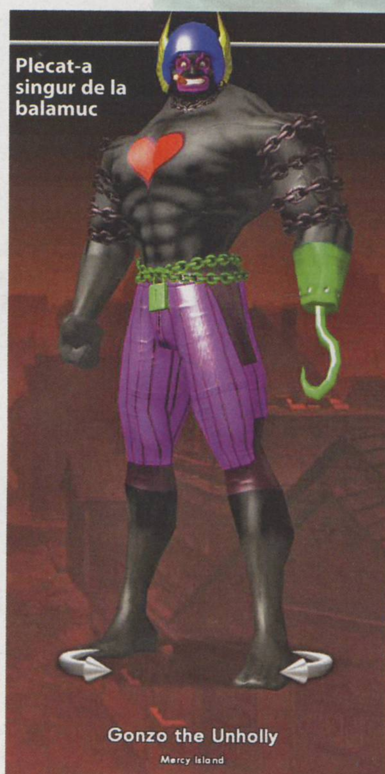

O şubă sexy face cât o mie de cojoace


Sunt naturale... săbiile?

Jurnal City of Villains

Lvl 18 brute LFT

Călare pe conexiunea de net ca Marţolea pe mătura superluminică, cu un plan de dominaţie a Universului bine pus la punct, contrar previziunilor sumbre ale colegilor, care-mi preziceau un viitor single player, am luat calea MMORPG-ului City of Villains. La început a fost Gonzo (vezi screenshot), dar nu l-a luat nimeni în serios. Mă întreb de ce. De trei ori pe zi, Gonzo se uita ameninţător la Univers. De trei ori pe zi, Universul se tăvălea pe jos de râs. „Aşa au început toţi răufăcătorii", s-a consolat Gonzo, i-a arătat pumnul unui Mastermind slăbănog care se holba mut de uimire la lăcăţelul verde ce se bălăngănea lasciv deasupra prohabului, a scuipat o panseluţă care stătea ca proasta într-un colţ al puşcăriei, a clămpănit de două ori din fălci şi a trecut pe General, unde a răcnit din răsputeri „Lvl 2 brute looking for team". Răspunsul nu a întârziat să apară. „Try Lvl 99 Clown looking for Circus, mate" şi conexiunea a crăpat. De râs. Sfârşit.



Plecat-a singur de la balamuc



Hai cu şase-şase...

Sfârşit? Nici pe departe. Răul nu moare niciodată. Ca pasărea Phoenix din propria-i cenuşă, ca Superman din maldărul de Kryptonită expirată, ca Batman din mormanul de guano, Răufăcătorul a renăscut. Şistul cristalin i-a fost tată şi roca bazaltică mamă. Mai puternic şi infinit mai fioros, Kiwi Bazalt era predestinat lucrurilor mari. Timp de zece ani a rătăcit prin pustia „solo"-ului. În al unsprezecelea an de pribegie, a întâlnit un „elite" bătrân care l-a făcut să uite şi magma pe care-a supt-o de la mă-sa. Adică de la roca bazaltică. Trist şi nemângâiat, Kiwi a căutat tovărăşie. „Lvl 11 brute lft". Tovărăşie a vrut, tovărăşie i s-a dat. Politeţea nelegiuiţilor e lucrul Satanei. După ce şapte ani a umblat în cârdăşie cu o clică de ticăloşi mai manieraţi decât Regina Angliei şi mai politicoşi decât cel mai înrăit baptist, Kiwi a dat în patima beţiei, s-a pus pe cerşit şi i s-a luat contul. Sau l-a pierdut la barbut. Răspunsul se pierde în negura timpului. Sau în ceaţa bahică...



Suntem săraci, plini de nevoi / Şi bolovanii-s printre noi



Rocky XXV: The Return Of Kiwi

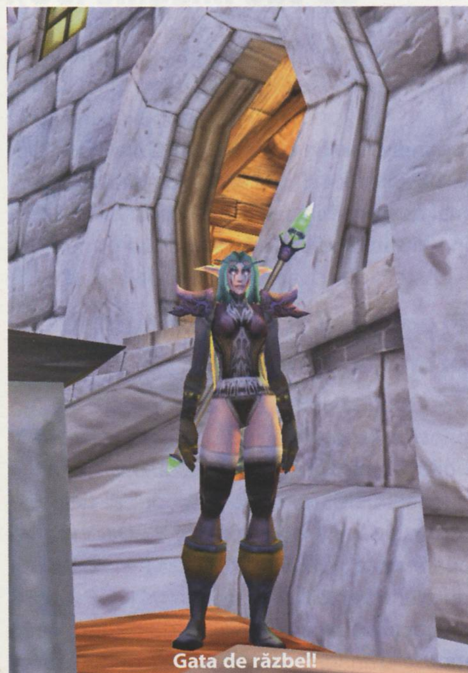
Şi totuşi, până şi cea mai procletă progenitură a Satanei merită o a doua şansă. Kiwi a fost iertat şi i s-a permis să calce pentru a doua oară în lumea celor vii. Întrebat despre planurile de viitor, Kiwi a declarat doar „Lvl 18 brute looking for team!". Îl puteţi găsi pe serverul Defiant. Bateţi-l şi vă va deschide. Noapte bună, gold farmeri...

■ cioLAN

Jurnal World of Warcraft

Funcţionalitatea armurii la elfele contemporane

Iacătă, dragii mei, că rugile mele de jucător obsedat de WoW mi s-au îndeplinit şi băieţii de la LEVEL mi-au oferit o jumătate de pagină pe lună pentru a vă povesti vouă ce mai fac prin Azeroth. Ei bine, viaţa mea digitală pe tărâmurile mai mult sau mai puţin pastorale ale acestei lumi s-a schimbat dramatic. M-am decis, spre bucuria soţului, precum şi a ghildei din care fac parte, să renunţ la trollul meu rogue şi să joc personajul pe care intuiţia îmi spune că majoritatea femeilor îl joacă – o elfă cu funcţia de priest. Problema este că sunt unii oameni ca mine, de exemplu, care pur şi simplu nu sunt făcuţi pentru lucruri sfinte. Şi astfel o întruchipez pe preafrumoasa Larael (doamne, I love undead!), o preoteasă care îşi lasă parohia să moară pentru că e pur şi simplu prea distractiv să controlezi mental mobii răzbunători ca să te mai gândeşti şi la bara de health a partenerilor din grup. În plus, Larael asta poartă aşa-numita armură Black Mageweave, un set de altfel nociv pentru unii jucători mai susceptibili la farmecele elfeşti, a cărui utilitate nu i-o pot înţelege nicicum: cine naiba merge la război în chiloţi?! Se pare că eu. Aşadar, concluzia este următoarea: eu cred că joc o clasă nouă, aceea a succubusului fără stăpân. Mmmm... ah!

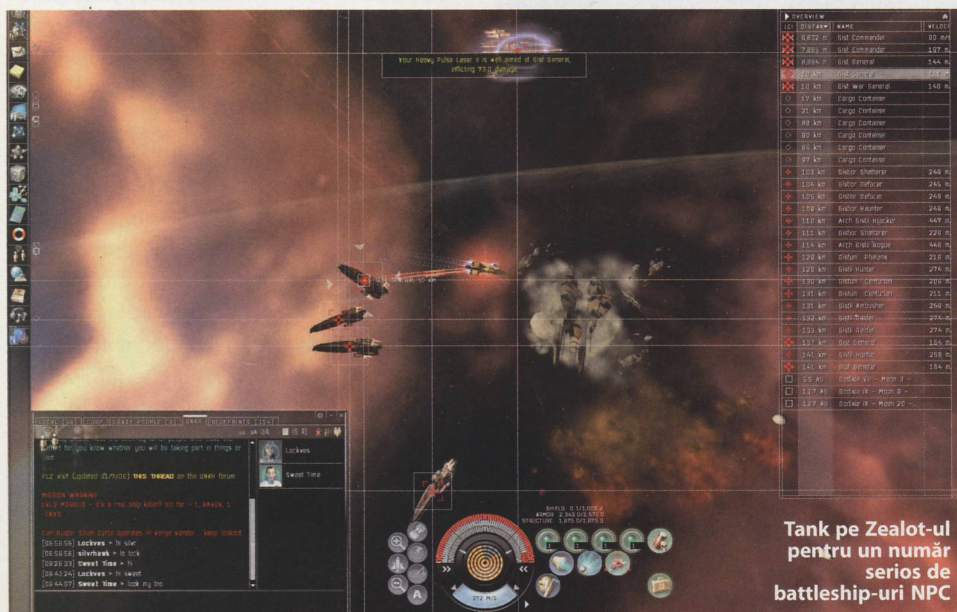

Gata de război!



■ Lara

Eve Online Journal

Obsesia continuă. Sunt curios cât va mai dura. Hai să spun repede ce fac eu în Eve Online, pentru că sunt atât de multe posibilităţi. Momentan, am în jur de 18 milioane de skillpoints, ceea ce nu e mult având în vedere că am contul de vreo trei ani. Frustrarea e mare, pentru că aş fi putut avea 40 de milioane... oricum, mergem înainte. Ocupaţia mea de bază este să fac misiuni de level 4. E departe de aventuroasa viaţă de pirat sau de PVP în 0.0, însă consider că mai trebuie să stau un pic liniştit. Evident, am avut o viaţă aventuroasă de 0.0, până când am rămas fără niciun leu şi nicio navă. Aşa că stau în high-sec, într-un Zealot (Amarr Hac) şi câştig bani frumoşi din misiuni. Avantajele sunt evidente. Pe lângă standing, care îmi permite să-mi fac un jumpclone oriunde, câştig şi suficient de mult pentru a-mi permite multe lucruri. Pe partea de training, încă un pic şi Absolution-ul (Amarr Command Ship) din hangar va ieşi în fine în spaţiu, dotat cu arme tech 2 şi „full faction setup" (pont pentru piraţi). Evident că în curând voi schimba viaţa asta liniştită din Eve, iniţial cu nişte raiduri piratereşti şi ulterior voi intra probabil într-o organizaţie cu activitate mai intensă în low-sec. O să-mi pară rău de organizaţia din care fac parte momentan, pentru că sunt băieţi de treabă. Plănuiesc şi ei un POS în 0.0 şi aş putea spune că în decurs de câteva săptămâni îl vor avea. Însă când vine vorba de PVP, sunt destul de... „retraşi". E clar că nu vor scăpa de el până la urmă şi tocmai de-aia nu le prevăd un viitor prea strălucit. Însă cine ştie!?


Tank pe Zealot-ul pentru un număr serios de battleship-uri NPC

Ca un lucru interesant de care nu sunt mândru deloc, am fost şi eu înşelat pentru prima dată în EVE, cu vreo 72 de milioane, daţi pe nişte seturi de bookmark-uri de la un necunoscut. E genul de lecţie pe care cred că oricare dintre jucători o învaţă mai devreme sau mai târziu.

■ Locke

Oldies and Goldies

Scopul acestui tutorial este obținerea unui calculator pe care se pot rula jocurile vechi. Din păcate, combinația DosBox și VDM Sound nu a funcționat în cazul meu, aproape fiecare joc având probleme cel puțin cu sunetul.

Cerințe : Windows XP pe host, conexiune la internet, minimum 256 MB RAM, kit MsDos 6.22 (floppy disk/ CD sau imagine ISO).

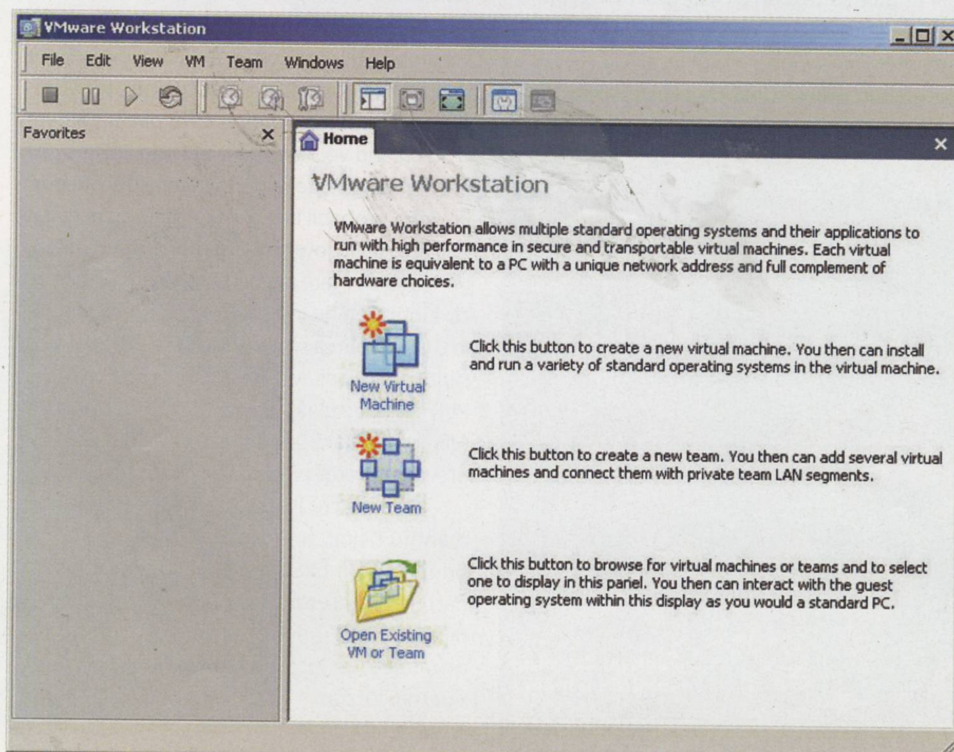
Fișierele pe care le menționez în acest articol le găsiți la adresele www.level.ro/ index_downloads.php sau www.down.rdsbv.ro/level, mai puțin sistemul de operare MsDos.

Pentru început, aveți nevoie de o licență pentru VMware, acesta fiind emulatorul pe care îl vom folosi. Această licență se obține de la adresa: http://www.vmware.com/ download/ws/eval.html, ca și cea mai nouă versiune a software-ului. După completarea corectă a datelor, o să primiți pe adresa de e-mail numărul serial de evaluare care permite folosirea VMware timp de 30 de zile. Lansarea VMware-workstation-x.x.x.x.exe și instalarea programului nu ar trebui să ridice nicio problemă (next, yes, next, next, next, install, finish – cu bifarea opțiunilor corespunzătoare). Se pornește programul (wm1). În continuare, o să mă opresc la ce e mai important. Dacă știți ce faceți, puteți să vă abateți de la recomandările mele, dacă nu, atenție.

New virtual machine, custom, new, Microsoft Windows (windows 3.1), orice nume, dacă modificați calea default, să o țineți minte pe cea nouă, one, 32 MB RAM (nu are rost mai mult pentru scopul acestui calculator virtual, dar nici mai puțin nu e indicat), bridget networking (dacă aveți driver-ele de DOS ale plăcii de rețea) sau none, create a new virtual disk, ide, 1 sau 2 GB ajung, bifați allocate disk space now, apăsați browse și selectați locația diskului virtual pe o partiție sau HDD care are minimum 1 sau 2 GB liberi. Cu asta am terminat prima parte, iar mașina virtuală creată ar trebui să apară în lista din stânga la favorites (wm2). Pentru o mică satisfacție se poate da un start, ca să vedeți o eroare cu "no bootable device was found". De remarcat existența Phoenix BIOS-ului.

Mici ajustări

În cazul lipsei fizice a unității floppy, se apasă pe edit virtual machine settings, add, next, floppy drive, create a blank floppy image, finish. Ați ținut minte calea de la crearea PC-ului virtual ? Este momentul să faceți o vizită acolo pentru editarea Windows 3.1.vmx. Deschideți fișierul mai sus pomenit în notepad de exemplu, căutați „sound.virtualDev = "es1371"" și modificați es1371 în sb16. După această schimbare, nu mai este posibilă selectarea audio drive-ului în VMware audio properties.



Pregătirea HDD-ului pentru primirea datelor

Dublu clic pe floppy în fereastra principală, use ISO image, browse, selectați bootdisk.img. Start MsDos 6.22. Dacă nu ați umblat în BIOS, ar trebui să boot-eze de pe floppy și să apară prompterul a:\. Dacă nu apare, restart, BIOS, verificați să fie la boot option removable device pe primul loc. Pentru a interacționa cu dox boxul, se dă clic cu mouse-ul în fereastra respectivă după pornire. Cu Ctrl – Alt, mouse-ul revine în mediul Windows. După boot-are, la prompterul de mai sus (a:\) se tastează: fdisk. Apare o interfață care probabil vă este cunoscută, dacă nu, nu disperați. Apăsați : 1, 1, enter, enter, iar PC-ul se va restarta. Din nou, avem prompterul a:\. Tastați format c: și fiți siguri că faceți asta în mașina virtuală, nu într-un comand prompt Win XP. Introduceți un nume pentru HDD-ul proaspăt formatat și asta e tot. HDD-ul e gata să primească datele (stop machine, dublu clic pe floppy și reveniți la opțiunea originală – blank floppy image sau physical disk).

Instalarea MsDos 6.22

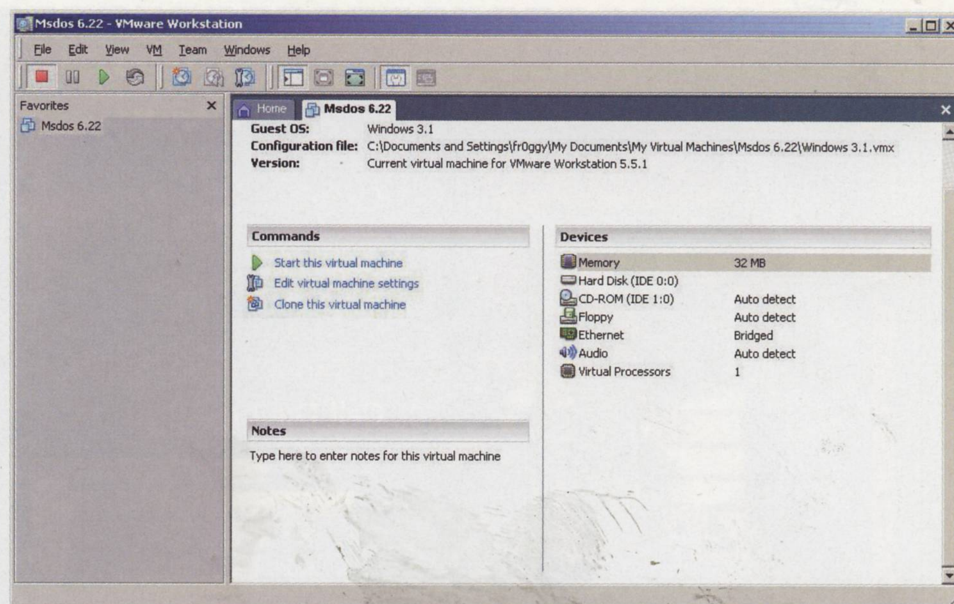
Posesorii de dischete și unități floppy scapă cel mai ieftin, dar nu foarte ieftin. În cel mai bun caz, pașii pentru instalare sunt: insert disk 1, start machine, porniți setup-ul de la sine, cereți pe rând fiecare disk, introduceți-le, se iau automat. În cel mai rău caz, la fiecare dischetă trebuie: disk 1, eject, right click pe icoana de floppy din dreapta interfeței, disconnect. Se bagă discheta următoare în floppy: right click, connect. La fel și pentru ultimul disk.

Pentru cei cu dischete, dar fără unitate floppy: folosiți WinImage. Pentru obținerea de imagini pe HDD/CD după dischete (la un prieten care are floppy), se montează prima

dischetă înainte de a porni MsDos box-ul (dublu clic pe floppy, use floppy image). PC-ul va boot-a de pe imagine, se porneşte instalarea şi se montează celelalte imagini cu right click pe icoana de floppy, ca mai sus.

Pentru cei care au DOS: 6.22 cd/iso după CD. Pentru cei cu CD, se bagă CD-ul în unitatea fizică, dublu clic pe CD-ROM (interfaţa VMware) şi la use physical drive se selectează litera drive-ului fizic. Start machine, se intră în BIOS, se modifică la boot option astfel încât să fie CD-ROM drive-ul pe primul loc şi se instalează. Pentru cei care au făcut imagine după CD-ul original, se montează în d-tools ISO-ul şi în rest exact la fel ca mai sus, cu diferenţa că se alege cealaltă literă, corespunzătoare virtual drive-ului.

Pentru ca unitatea CD să fie vizibilă în DOS, se mai boot-ează o dată cu discheta/CD/imaginea de DOS 6.22 în unităţile fizice corespunzătoare şi va apărea o nouă opţiune 2, care va instala driver-ul de CD-ROM pentru MsDos. Pentru cei cu CD-ROM, nu uitaţi după instalare să intraţi în BIOS, să modificaţi ordinea de boot-are. Dacă după instalare vă dă o eroare de boot, înseamnă că nu e HDD-ul pe primul loc în BIOS. După ce aţi făcut cele de mai sus, ar trebui să aveţi suport pentru CD-ROM sub DOS şi mouse. Dacă nu, am inclus în directorul respectiv un programel pentru mouse şi un set de instrucţiuni pentru instalarea CD-ROM-ului.



Instalarea driver-elor sunet

Montaţi utils.iso (fişierele ISO le-am obţinut cu ajutorul programului ultraiso) ori în d-tools sau direct în VMware cu use iso image la CD-ROM. Cel mai bine e să vă obişnuiţi cu folosirea d-tools, iar din interfaţa VMware să schimbaţi numai literele. Amândouă metodele sunt bune. La prompt scrieţi d:, cd creative, install. Urmaţi paşii de instalare. La final, se apasă F10, pentru restartare. După restart, verificaţi dacă merge. cd sb16, diagnose şi urmaţi paşii de acolo. În majoritatea cazurilor, din păcate midi-ul nu o să funcţioneze. Este o problemă de emulare Windows.

Acum ar fi bine să testaţi un joc, să vedeţi dacă totul e bine. Montaţi games.iso. Tastaţi d:, dir. Puteţi să încercaţi un Quake: cd quake106, install. După terminarea instalării, o să pornească automat. Dacă totul este bine, o să meargă perfect, cu tot cu sunet (wm3).

Alt joc, cu un mod de instalare diferit. d: cd carma, dosinst, după instalare va trebui dat un setup din directorul jocului pentru setare sunet şi pornit jocul (wm4). Cu mici variaţii, cam aşa o să decurgă toate instalările de jocuri sub DOS. În utils.iso este un utilitar, vc, asemănător cu Norton Commander, care o să vă facă viaţa mai uşoară. Am inclus acolo şi rar-ul de DOS şi ace-ul care are GUI (graphical user interface). Jocurile pe CD-uri se pun în unitate şi se setează litera corespunzătoare în opţiuni, iar dacă vreţi să le protejaţi, e mai simplu şi mai sigur să le faceţi ISO şi să le folosiţi cu d-tools.

Partea cea mai bună la VMware este că dispune de un utilitar numit VMware player, care este free for use. Chiar după expirarea licenţei de test, puteţi continua să rulaţi dos box-ul din el (wm5). La lansare, o să ceară calea către vmx-ul respectiv. Pentru schimbarea literei CD-ROM-ului/calea către ISO, va trebui să editaţi manual fişierul vmx, care este un simplu text.

Pentru ISO:

ide1:0.fileName = "C:\dos\img\games.iso"
ide1:0.deviceType = "cdrom-image"

Pentru CD-ROM:

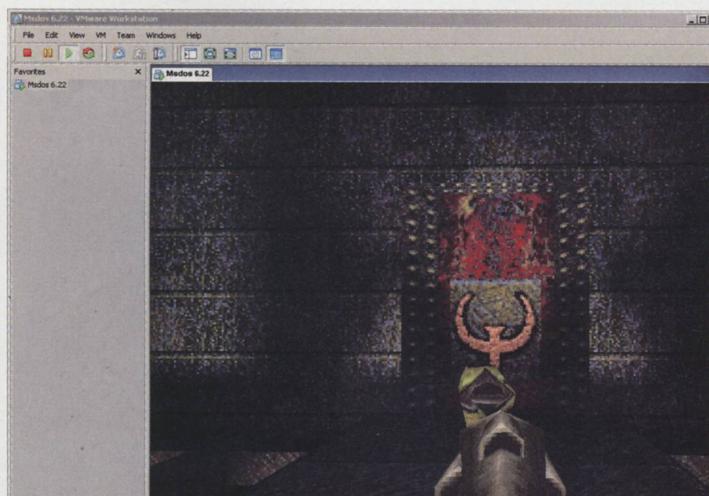
ide1:0.fileName = "F:"
ide1:0.deviceType = "cdrom-raw"

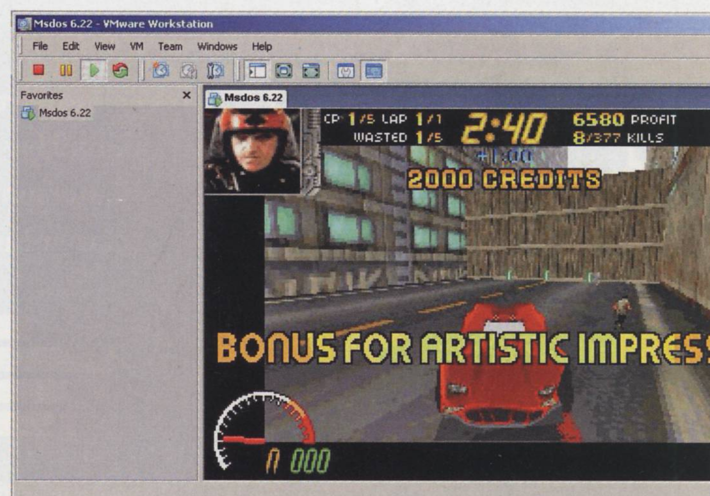
Ca să nu aveţi probleme cu rezoluţia, playerul rulând nativ în rezoluţia SO-ului, trebuie adăugat în fişierul vmx :

gui.fullScreenAtPowerOn = "TRUE"

Asta ar fi tot. Ca o notă, probabil că unele jocuri încă o să vă facă probleme. Pentru ele, vă invit la o discuţie pe forumul www.level.ro, unde probabil o să pot acoperi mai mult material decât este prezentat în acest articol.

■ Fr0ggy

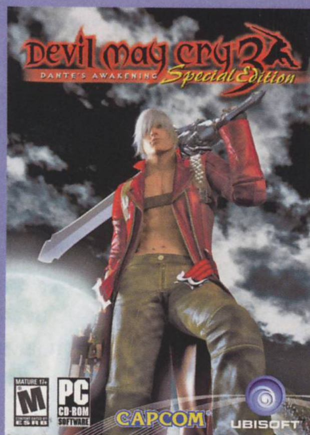






CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Devil May Cry



Ce joc va produce studioul Ubisoft România pentru PS3?

a. Blazing Angels ■

b. Assassin's Creed ■

c. Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force Gamepad



Care este nota primită de jocul Safecracker?

a. 2,1 ■

b. 8,5 ■

c. B+ ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

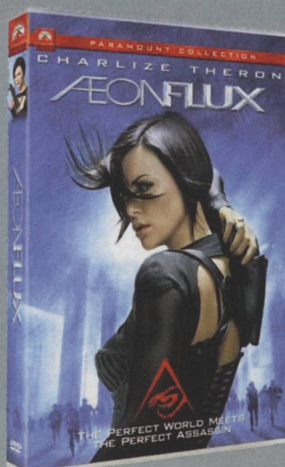
Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Safecracker din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2006.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu Aeon Flux



Cine este regizorul filmului Aeon Flux?

a. Phil Hay ■

b. Paterson Joseph ■

c. Karyn Kusama ■

Nume, prenume

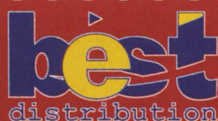
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Aeon Flux din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2006.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc World of Warcraft + un gamecard de 60 de zile

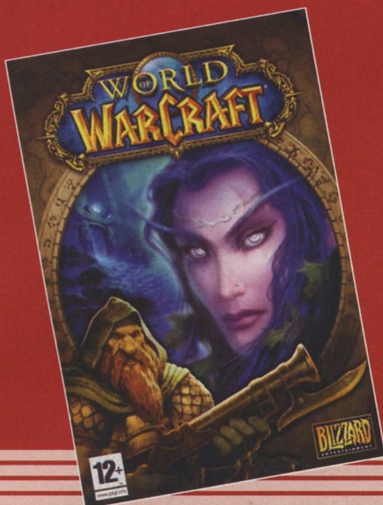
Care este armura purtată de Larael?

a. Deathmist ■
b. Zul'Gurub ■
c. Black Mageweave ■

Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate		Cod		Județ			
Telefon		e-mail					

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2006.





Câştigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Ghost Recon: Advanced Warfighter a fost câştigat de către Paraschiveanu Vlad-Bogdan din Ploieşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Half-Life: Episode One a fost câştigat de către Albescu Radu din Rucăr.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul World of Warcraft şi gamecard-ul de 60 de zile au fost câştigate de către Florescu Ştefan Sebastian din Craiova.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Popa Radu Dorin din Cluj-Napoca a câştigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Pădurea spânzuraţilor: Dragomir Dragoş-Alin din Ostroveni, Filip Vlad Ionuţ din Cărbunari, Păun Ciprian Andrei din Drobeta Turnu-Severin, Bandacu Răzvan din Brăila, Ionescu Cristian-Sorin din Bucureşti.



Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).



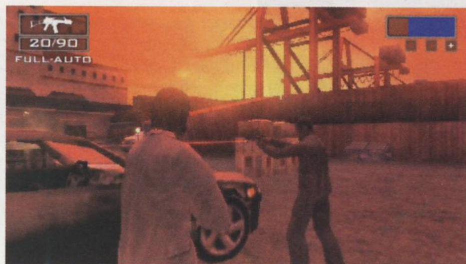
Miami Vice – The Game

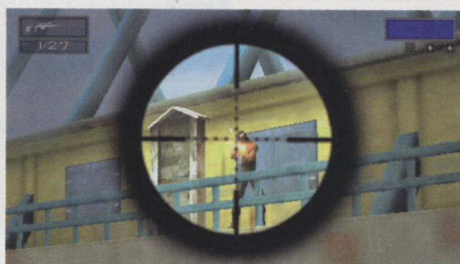
Este interesant cum încet, încet, jocurile pentru PSP devin din ce în ce mai interesante şi mai atractive. Să luăm de exemplu GTA: Liberty City Stories, care pe mine m-a surprins, pentru că mă aşteptam la ceva asemănător mai mult lui GTA 1 pentru PC. La fel, jocul de faţă este, în modul său special, surprinzător de interesant. Nici măcar nu-ţi dai seama când, misiune după misiune, te trezeşti la final şi nu-ţi vine să crezi. Evident, jocurile pentru PSP au dezavantajul că sunt relativ scurte, iar Miami Vice nu iese din acest obicei. Jocul este inspirat din filmul cu acelaşi nume din 2006 şi nu din seria din anii '80, lucru care se poate observa încă de la început. Fizionomia personajelor este apropriată de cea a actorilor de film, însă, din păcate, vocile nu. Jocul vă va pune fie în pielea lui Sonny Crockett, fie a lui Ricardo Tubbs, doi poliţişti de la divizia anti-drog care lucrează sub acoperire. Scopul este evident: de a ajunge cât mai departe pe scara socială a magnaţilor drogurilor, pentru a-i aduce în faţa justiţiei. Însă, ca de obicei, lucrurile nu merg cum ar trebui. Misiunile te vor purta prin tot felul de decoruri tare drăguţe, care nu ştiu sincer dacă seamănă sau nu cu zona Miami Vice, însă cel puţin dau impresia. Misiunile variază, de la cele în care salvezi informatori din mâinile Mafiei până la misiuni în slujba Mafiei, toate având un punct comun, şi anume un consum ridicat de muniţie. Perspectiva este oarecum 3d person, deşi poziţia camerei este variabilă, care oricum este mult mai potrivită, zic eu, decât cea 1st person, pentru PSP cel puţin. Chiar şi aşa, rămân dificultăţile legate de modul de control în shooter-ele pe console. Însă, până la urmă te obişnuieşti şi mergi mai departe, mai ales dacă ai experienţă. Aş putea spune că Miami Vice este un joc mediu spre bun, pe care îl recomand oricărui călător pe şinele patriei, la vagonul restaurant de pe rapid (intri mai uşor în pielea personajului).

■ **Locke**

- **Producător** Rebellion
- **Distribuitor** Vivendi Games
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★☆☆

Consolă PSP oferită de Best Distribution, Tel. 021-408.30.90







World Tour Soccer 2

Fotbalul o duce mai bine ca niciodată. Are vedete, spectacol şi fani. Aceştia din urmă se aşteaptă să întâlnească acest sport pretutindeni şi în cantităţi cât mai mari, iar producătorii de jocuri video nu se lasă rugaţi de două ori. World Tour Soccer reprezintă o ofertă inteligentă pentru că refuză să se bată cu concurenţa pe terenul ei. El evidenţiază altceva, şi anume diversitatea de moduri de joc, unele fiind practic mini-game-uri în care scopul clasic al fotbalului este înlocuit de tot felul de condiţii de victorie. Strângem puncte, avem şi ce să cumpărăm cu ele, însă un lucru lipseşte. Echipele de club. Deranjează? Absolut deloc, vorbim doar de un joc de PSP, unde contează mai puţin cu cine, important fiind cum.



Meciurile se desfăşoară într-un ritm alert, iar fazele spectaculoase nu se lasă aşteptate după ce te obişnuieşti cu controlul şi mecanica jocului. Mici probleme mai sunt cu AI-ul, care nu este într-o formă de excepţie, dar şi cu coechipierii tăi, dintre care portarul o face mai lată decât toţi şi reuşeşte să-l pună chiar şi pe Carlos într-o lumină bună. La partea grafică s-a făcut un pas înainte şi World Tour Soccer 2 contribuie şi el la impresia bună pe care o lasă aspectul jocurilor de pe PSP. În schimb, la sunet nimic notabil nu a apărut faţă de primul sezon, atât la comentariu, cât şi la atmosfera de ligă secundă din tribune. World Tour Soccer 2 în varianta pe PSP are marele avantaj de a ne oferi sportul rege oriunde ne-am afla şi marele dezavantaj de a nu fi singurul joc care face acest lucru, World Soccer Winning Eleven 9, 2006 FIFA World Cup şi în curând FIFA 07 având acelaşi scop. În concluzie, dacă nu ţii neapărat să ai în colecţie toate simulatoarele (mai mult sau mai puţin) fotbalistice, vei supravieţui şi fără WTS2.



■ **Rzarectha**

- **Producător** Sony
- **Distribuitor** Sony
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★☆☆

Consolă PSP oferită de Best Distribution, Tel. 021-408.30.90

Forbidden Siren 2

Uite luna, uite faru'...

Pe zi ce trece, pe măsură ce inbox-ul mi se umple cu filme cu emisiuni de la *japaneji*, cu toată muzica lor leşinată şi cu maşinile lor de dansat, mi se schimbă din ce în ce mai mult părerea despre ei. În rău!

Dar mai scot din când în când câte un joc care mă lasă cu gura căscată şi nu pot face altceva decât să-mi scot pălăria şi să le mulţumesc pentru cultura lor milenară, pentru codul lor de onoare, pentru sushi şi pentru Kazushi Sakuraba. Îmi aduc şi acum aminte de o noapte de Devil May Cry 3, terminat cap-coadă, fără nici măcar o pauză de ţigară. Trebuie să recunoaştem că, ce-i al lor, e al lor...

Acum a venit Forbidden Siren 2, un joc pe care, ca să îl înţeleg, a trebuit să citesc o grămadă despre prima sa parte.

Insula, farul şi sirena

Cu toate că minţile voastre bolnave deja îşi imaginau o insulă populată cu sirene gălbejite care dădeau din coada lor de lostriţe pe sub nasul unor samurai năduşiţi, trebuie să vă dezamăgesc amarnic. Sirena este ustensila aceea care îndepărtează vasele rătăcite pe furtună de bolovanii risipiţi aleator prin mările şi oceanele globului. Sirena de pe această insulă însă doar anunţă momentele în care spiritele rele îşi fac apariţia şi îşi cer ofrandele aduse de muritori.

Într-o noapte, o barcă încărcată cu o gaşcă de tineri naufragiază pe această insulă, iar fiecare este aruncat într-o parte a ei şi trebuie să iasă la şosea. Problema este că fiecare are câte o problemă cu capul şi trebuie să treacă peste anumite sechele. Un element care le este comun este sightjacking-ul. Din nefericire, limba română nu poate acoperi într-un singur cuvânt acest concept şi trebuie explicat un pic mai pe larg. Fiecare dintre tineri poate să-şi arunce conştiinţa în neant şi să privească prin ochii duşmanilor sau prin cei ai aliaţilor. Evident, acest lucru ajută la evitarea anumitor întâlniri nedorite. DAR!!! Cel mai mult şi mai mult, acest furt al vederii îl ajută pe unul dintre ei, care este un pic mai special. Acesta este aproape orb şi este pretutindeni acompaniat de câinele său însoţitor. Ei bine, cu această ocazie, el a redescoperit lumina şi poate vedea prin ochii câinelui. Doar imaginaţi-vă că trebuie să controlaţi un personaj prin privirea cuiva de la nivelul genunchilor, care sare peste obstacole, o ia înainte sau întoarce capul după diferite zgomote. Genial!

Un adventure în toată regula, jocul vă dă multe bătăi de cap până treceţi de la un nivel la altul. Dar, din nou, *japanejii* ne mai trăsnesc cu altceva decât suntem obişnuiţi. Nu trebuie să căutăm în cinci mii de sertare după cheia de la uşa din spate, ci să ne folosim de sightjacking, de puterile monştrilor care cumva ne sunt aliaţi şi de amintirile colective ce par a fi o conştiinţă comună tuturor. Cântecele pe care unii dintre ei le-au auzit în copilărie de la bunica par a-i ajuta pe alţii, iar o uşă pe care unii dintre ei au neglijat să o deschidă într-un capitol anterior le pune beţe în roate celor care le calcă pe urme.

Povestea continuă

Cu toate că firul epic deconspiră, pe parcursul întregului joc, o mare parte din catastrofa ce a lovit insula, nici până la sfârşit nu ne dăm seama ce se întâmplă, *japanejii* lăsând loc de va urma. Pentru a intra un pic în atmosfera jocului, vă recomand să mergeţi şi pe site-ul făcut la mare artă, care vă va arăta despre ce este vorba. Nu ezitaţi să tastaţi www.forbiddensiren2.com şi, mai ales, daţi boxele tare.

■ **Koniec**

- **Producător:** In-house
- **Distribuitor:** Sony
- **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90



HARDWARE

ASUS PG 191

Un vis devenit realitate

Mai noile acţiuni gameristice în care cei de la ASUS se implică din ce în ce mai mult şi faptul că şi România este pe lista participanţilor nu fac decât să ne bucure că nu au rămas cu spatele descoperit. Pe lângă lista destul de largă de produse deja existente destinate strict gamerilor, acum ASUS mai adaugă unul nou în portofoliu. Este vorba de acest monitor LCD super dotat, de 19 ţoli format 4:3. PG 191 este special din toate punctele de vedere. El oferă o imagine incredibilă şi, datorită unui ratio de 800:1 în ceea ce priveşte contrastul, vă puteţi descurca excelent chiar şi în jocurile unde pe alocuri acţiunea este purtată în spaţii foarte închise şi unde lumina nu este chiar din belşug. Pentru că este vorba de un monitor cu pretenţii şi ştim că prietenul cel mai de preţ al unui monitor LCD este timpul de răspuns, putem vorbi de o valoare de doar 2 milisecunde măsurate în modul gray to gray. Oricum, la această valoare chiar şi cel mai antrenat ochi nu cred că va depista urme de delay. Aşadar, avem de-a face cu o adevărată piesă de rezistenţă când vine vorba de jocuri în care acţiunea se petrece la viteze foarte mari. Câteva îmbunătăţiri observăm şi la capitolul design: există foarte multe butoane care, spre deosebire de cele de la un monitor obişnuit, sunt sensibile la atingere. Dacă nu ar exista acele mici pictograme, aproape că nici nu ne-am da seama unde se află acestea. Pentru a fi siguri că aţi apăsat butoanele care trebuie, la fiecare atingere a lor se generează un sunet, care iniţial este bine-venit, însă după un timp mai lung de butonat printre ele, acel sunet poate deveni uneori enervant.

Printre dotările standard ale monitorului se numără câteva elemente ce sporesc într-o oarecare măsură confortul jucătorilor. Chiar deasupra monitorului există încorporat un mini webcam, cu un senzor de 1,3 megapixeli, iar dacă sunteţi un fan al programelor de chat, va trebui să renunţaţi la a mai tasta în prostie şi să apelaţi la convorbirile audio încurajate şi de un microfon, de asemenea încorporat.

Designul său mai deosebit se datorează şi sistemului audio 2.1 pe care îl posedă. Dacă până acum ne plângeam de calitatea nesatisfăcătoare a speaker-elor incluse în monitoare, ASUS PG 191 dispune în piciorul său de susţinere şi de un subwoofer. Puterea difuzoarelor nu este foarte mare, însă acest lucru vă mai scuteşte de a mai ţine prin preajmă o pereche de căşti sau un sistem audio montat pe birou.

În partea din spate atât pe baza monitorului, cât şi pe laturile acestuia să găseşte câte un panel cu connectori. Acestea ne oferă posibilitatea de a conecta monitorul la PC fie prin DVI, fie prin D-Sub. Pe una dintre laterale se află un set de conectori audio pentru a conecta o pereche de căşti atunci când nu doriţi să deranjaţi, iar pentru a vă scuti de drumuri du-te vino la PC, tot aici găsiţi şi un hub USB 2.0 cu 3 porturi.



Fiind vorba de un monitor pentru PC, utilizatorii pot să facă şi alte activităţi, cum ar fi navigarea pe internet sau vizualizarea de poze şi filme. Din acest motiv, cei de la ASUS au stabilit pentru fiecare dintre aceste activităţi câteva preset-uri cu privire la imagine şi sunet. În acest sens, există modurile game, night view, scenery sau theater pentru imagine şi fighting, strategic, theater, music şi standard pentru sunet. Acum nu vă rămâne decât să vă alegeţi modul în care lucraţi şi să vă bucuraţi de o nouă aventură audio-video.

- **Ofertant:** ASUS România
- **Telefon:** N/A
- **Preţ:** 250 EURO

Samsung Sensory Pleasure NV3

Ultra portabilă, ultra dotată





Adevărul este că pe zi ce trece noi devenim tot mai pretenţioşi cu toate gadget-urile ce apar în jurul nostru şi producătorii sunt forţaţi să lanseze pe piaţă tot timpul produse noi şi interesante. Şi această cameră foto digitală a fost influenţată de acest fenomen. NV3 este o adevărată bijuterie: arată bine, este foarte elegantă şi mă mir că nu pocneşte de câte facilităţi ascunde carcasa metalică. Pentru că se cere tot timpul calitate, cei de la Samsung au inclus un senzor CCD care, deşi nu pare, are 7,2 megapixeli. Nici de funcţia de zoom nu ne putem plânge: 3X pentru zoom-ul optic şi 15X pentru cel digital. Fiind o cameră foto destul de mică şi de uşoară, realizarea unor fotografii în condiţii mai puţin optime are ca rezultat de cele mai multe ori nişte imagini neclare sau mişcate. Aşadar, activând funcţia ASR (Advanced Shake Reduction), fotografiile vor fi mult mai clare şi mult mai vii. Pentru cei cu mai puţină experienţă în domeniu şi care vor totuşi să se bucure de amintirile din vacanţe, camera dispune de un buton din care se pot alege până la 11 moduri de fotografiere. În funcţie de modul ales, soare, zi sau noapte, portret sau peisaj, camera setează automat parametrii optimi de fotografiere. Camera dispune de un acumulator destul de mic, însă acesta poate fi încărcat fie de la priză, fie la portul USB al unui PC.

În afară de fotografii excelente, Samsung NV3 oferă posibilitatea de a înregistra şi clipuri video în format MPEG4. Rezoluţia maximă a clipurilor poate fi de 720 x 480 în modul TVD cu un număr de 20 de fps-uri, iar în modul VGA (640 x 480) cu o rată de 30 de fps-uri. Un merit deosebit în acest ansamblu îl are şi display-ul camerei, de 2,5 inchi. Aceasta este singura modalitate de a vizualiza ce anume dorim să fotografiem sau să filmăm.

- **Ofertant:** DECK Computers International
- **Telefon:** 021-434.34.00
- **Preţ:** 260 EURO (fără TVA)

Sony **DCR SR90 Camcoder**

Mai multă imagine, mult mai simplu de stocat

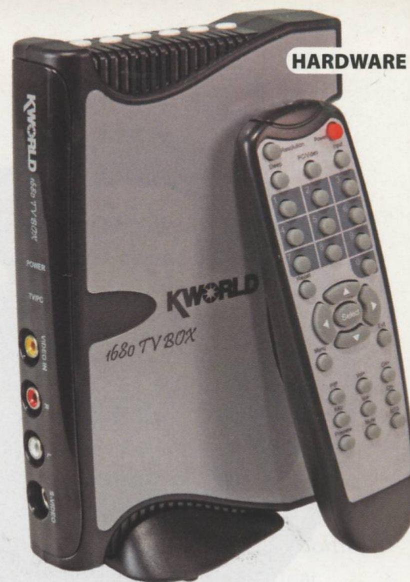
O nouă găselniță marca Sony și-a făcut de curând apariția pe piață. Despre celebrele lor camere video cu înregistrare pe bandă sau direct pe DVD am mai povestit. Ceea ce este o noutate la acest model de cameră video este hard diskul de 30 GB ce este folosit pentru stocarea informațiilor. La fel ca și în cazul înregistrării direct pe DVD, și această cameră cu HDD folosește compresia MPEG2 pentru a stoca informațiile. Având posibilitatea de a înregistra cu un bitrate variabil, se poate ajunge ca întreg HDD-ul să stocheze până la 21 de ore de film. Avantajul stocării pe acest tip de suport este comoditatea. Nu mai este cazul să vă mai faceți griji că ați rămas în pană de casete sau discuri, iar informația se transferă mult mai rapid pe un PC de exemplu. Camera DCR SR90 a rămas fidelă lentilelor Carl Zeiss, iar în spatele lor se ascunde un senzor CCD de 3,3 megapixeli. Zoom-ul optic atinge valori maxime de 10x, în timp ce în modul Digital se poate ajunge și până la 120x. Înregistrarea se realizează în format widescreen 16:9, fapt avantajat și de ecranul său lat LCD hibrid de 2,7 inchi.

- **Ofertant:** Flamingo Computers ▸ **Telefon:** 021-08008-CallPC(225572)
- **Preț:** 4199 RON (cu TVA)



KWorld **1680 LCD TV Box**

Cu cât mai multe canale, cu atât mai bine



Noua generație de TV Box-uri de la KWorld confirmă pe deplin toate așteptările noastre. Pe lângă un design mult mai atrăgător, produsul se bucură și de un adevărat arsenal de noutăți software și hardware. După cum bine știți, un TV Box nu necesită prezența unui PC pentru a funcționa, el putându-se conecta direct la orice monitor sau alt device care dispune de o intrare D-Sub. În afara posturilor TV recepționate pe antenă sau cablu, KWorld 1680 LCD TV Box poate primi semnal video și din alte surse cum ar fi DVD playere sau camere video. Rezoluția maximă pe care o poate afișa este de 1600 x 1200 în format 4:3 sau 1680 x 1050 în format wide. Dacă totuși doriți să implicați și un PC în configurație, mulțumită funcției de picture in picture, se poate lucra și pe calculator și se pot urmări și posturi TV. Nici telecomanda nu a scăpat de atingerea unui designer. Acum are o ergonomie mai bună și accesul la butoanele „principale" se face fără probleme.

Scanarea canalelor se face într-un timp foarte scurt și, datorită faptului că știe toate normele Pal sau NTSC, toate canalele de pe cablu au fost recepționate fără probleme.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preț:** 87 USD (fără TVA)

ASUS **Silent Square**

Puternic și foarte silențios

Deși anotimpul verii e pe terminate, totuși temperaturile mari încă persistă, iar dacă vă numărați printre norocoșii care și-au luat sau au în plan să își monteze în computer un procesor nou, cu ceva mai multă putere, automat va fi nevoie și de un sistem de răcire pe măsură. Cei de la ASUS au produs un cooler extrem de silențios ce poate fi montat pe orice procesor, însă cu precădere cele vizate sunt AMD și mai noile Intel Core 2 Duo. Cooler-ul are în componență nu mai puțin de 10 heat-pipe-uri ce au rolul de a conduce temperaturile mari dinspre procesor spre marginile cooler-ului. În mijloc, ventilatorul de 9 cm are un număr de rotații foarte mic, suficient cât să asigure un debit de aer proaspăt.

- **Ofertant:** ASUS România ▸ **Telefon:** N/A ▸ **Preț:** 169 RON





Sony **VPL-ES3**

Imagini strălucitoare de mari dimensiuni

Încet, încet, prețurile scad, iar calitatea crește vertiginos. Cam aceasta este tendința în segmentul proiectoarelor pentru acasă. În această clasă putem include și modelul VPL-ES3 de la Sony, deoarece dispune de suficiente elemente încât să poată fi folosit pentru un home cinema. Are un preț acceptabil, un zgomot foarte redus și o strălucire de 2000 ANSI lumeni. Rezoluția nativă este 800 cu 600, însă dacă se insistă cu valori mai mari, acestea vor fi redate interpolat. Fiind un model de „casă", era obligatoriu să dispună de o serie de conectori video auxiliari pentru a permite captarea de semnal video și din alte surse. Proiectorul este prevăzut cu o telecomandă cu ajutorul căreia se pot face modificări la diverse opțiuni din meniu.

- **Ofertant:** Flamingo Computers ▸ **Telefon:** 021-08008-CallPC (225572)
- **Preț:** 2999 RON



Saitek **P440 Force Feedback Wheel**

Dacă volan nu e, nimic nu e

Este foarte interesant cum un device de acest gen îţi poate schimba o părere despre un joc în doar câteva secunde. E suficient să nimereşti un device extern mai puţin performant sau incompatibil cu cel mai nou joc pe care abia aşteptai să îl rulezi şi s-a dus totul pe apa Sâmbetei. Acest gen de impresii nu apar dacă rulezi jocurile, în special pe cele automobilistice, cu un astfel de volan Saitek. Noutăţile pe care le oferă sunt destul de numeroase, însă sunt mai degrabă chestii care ţin de fineţuri şi ergonomie şi nu de „adăugarea" propriu-zisă de elemente noi. De exemplu, butoanele de action, amplasate pe volan, sunt mult mai la îndemână, ele putând fi foarte uşor acţionate cu ajutorul degetelor mari. He, he, să nu vă distrag totuşi atenţia de la adevărata „problemă": Force Feedback-ul. Este un element foarte important, care se simte incredibil de „tare" la acest volan P440. E suficient să fii implicat într-un accident major şi deja simţi efectele pe care probabil le-ai simţi şi într-o maşină reală. În orice caz, dacă nu dorim să fim foarte duri şi să transpirăm din abundenţă controlând „covrigul", există posibilitatea de a regla puterea „forţei".

Pedalele însă sunt complet diferite faţă de alte kit-uri automobilistice, cel puţin din punct de vedere al designului. Din punct de vedere al funcţionalităţii, totul pare în regulă şi la acest capitol.

- **Ofertant:** PC Coolers
- **Telefon:** 021-323.99.49
- **Preţ:** 59 EURO (fără TVA)

Turtle Beach **Audio Advantage Micro**

Noi experienţe surround

O placă de sunet externă este o alegere excelentă pentru cei care ori nu au o placă de sunet în PC ori cea pe care o au e de-a dreptul jenantă. Soluţia propusă de cei de la Turtle Beach este una foarte practică, foarte utilă şi foarte mică. Deşi nu depăşeşte dimensiunile unei cutii cu chibrituri, această placă de sunet pe USB poate oferi o experienţă audio 5.1 deosebită. Conectarea sistemelor audio se poate face fie în modul clasic, analogic, fie digital.

- **Ofertant:** Elsaco Electronic
- **Telefon:** 021-327.72.44
- **Preţ:** 28 EURO (fără TVA)





Empire **M2**

„Zgomot" în format micro

Portabilitatea câştigă din ce în ce mai mult teren. S-au creat şi se vor crea în continuare dispozitive numai bune de folosit în excursii şi care pe alocuri le pot înlocui cu succes pe cele pe care le putem utiliza doar acasă. Eh, nu e cazul acestui sistem 2.0, la care am fost plăcut impresionat de claritatea sunetului. Fiind foarte mic, gama de frecvenţe joase lipseşte aproape cu desăvârşire, însă reglat la un volum mai mic, poate impresiona destul de uşor. Puterea maximă este de doar 6 waţi RMS, iar răspunsul în frecvenţă este cuprins între 65 Hz şi 20 Khz. În drumeţii, acest sistem audio poate fi susţinut chiar şi de curentul oferit prin intermediul unui port USB.

- **Ofertant:** IT Direct
- **Telefon:** 021-320.54.62
- **Preţ:** 65 EURO (fără TVA)



TRENDnet TPE-224WS

O rețea mare, cu un „core" deștept

Managementul unei rețele de calculatoare ce are tendința de a crește foarte repede poate pune la un moment dat foarte multe probleme. Pentru 3-4 calculatoare legate între ele nu e mare lucru, însă, când vorbim de 30-40 sau mai multe PC-uri, deja este o altă situație. Fără câteva switch-uri mai deștepte care să pună la dispoziție o armată de opțiuni și setări, se poate alege praful de toată această „reuniune" de PC-uri. Modelul TPE-224WS de la TRENDnet este în stare să mențină conexiunile a maximum 26 de calculatoare în cele mai bune condiții. Din păcate, doar două dintre ele pot realiza o conexiune cu switch-ul de 1000 Mbps, restul rezumându-se la rate maxime de până la 100 Mbps. Managementul switch-ului se poate face și printr-o interfață web, aplicând mult mai ușor anumite reguli de securitate, viteză sau control asupra fiecărui port în parte. TRENDnet TPE-224WS se bazează pe metoda Store and Forward, iar pentru a realiza acest lucru dispune de un buffer de 4 MB de memorie. Topologia recomandată pentru o funcționare eficientă a acestui switch este cea de tip stea.

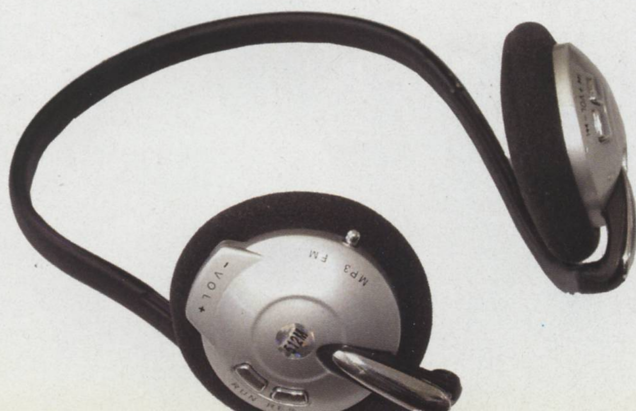
- **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare
- **Telefon:** 021-313.78.42
- **Preț:** 148 EURO (fără TVA)

Kondix KE-101 512MB FM

Eh, simplu... „MP3 la ureche"

Oricât ar părea de banală această idee, cred că numărul celor care s-au gândit să facă așa ceva este foarte mic. O pereche de căști fără fir, fără microfon, fără dureri de cap, doar cu un player MP3 și un radio FM încorporat. Ingenios, nu? Prin însăși construcția lor, căștile sunt obișnuite, pot fi folosite în orice condiții și nu vă fac să arătați ciudat. Deși sunt destul de mici și de ușoare, tot ansamblul este inclus în carcasa lor. Dacă recepționarea posturilor de radio nu e mare filozofie, să vedeți ce o să vă mai schimbați părerea când vă zic că, în interior, există o memorie de 512 MB, numai bună de încărcat cu MP3-uri. După cum probabil era de așteptat, căștile au un conector USB, prin intermediul căruia i se pot accesa „resursele". După părerea mea, foarte mulțumiți cred că vor fi și cei care mai obișnuiesc să poarte ochelari, fie ei de vedere sau de soare. Datorită modului în care e realizat sistemul de prindere, acesta nu creează disconfort când sunteți nevoiți să apelați la ochelari. Am vorbit de toate, dar nu am zis nimic de sunet. Adevărul e că nici nu prea am ce spune. Este OK, nu țiuie, nu bârâie, acoperă o plajă destul de mare de frecvențe. Per totul, lucrurile stau foarte bine, mai ales dacă veți citi și rândul de jos, cel cu prețul :).

Ofertant: XData ▸ **Telefon:** 0268-33.33.49 ▸ **Preț:** 160 RON



FPS Booster X3

Un surplus de energie bine-venit

De cele mai multe ori, goana jucătorilor împătimiți după frame-uri din ce în ce mai multe era sortită eșecului, din diferite motive. Performanțe grafice pot fi obținute prin suplimentarea numărului de plăci video ce pot fi „legate" în modul SLI sau CrossFire. Totodată, această suplimentare de putere grafică crește considerabil și energia consumată de PC. Astfel, s-a constatat că o sursă de 3-400 de wați nu poate face față unui astfel de consum și în cele mai multe cazuri era obligatorie și achiziționarea unei alte surse mai puternice, cu un cost mult mai mare.

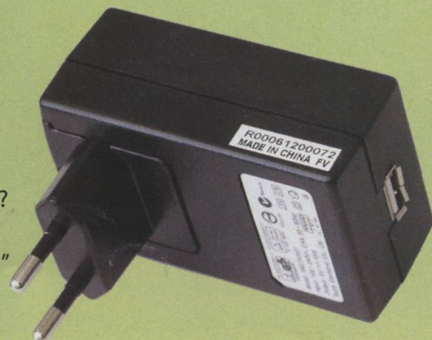
Pentru a evita astfel de situații atât de costisitoare, a apărut ideea adăugării în sistem a unei surse secundare de curent, fără a mai fi nevoie să umblăm la cea veche. Ea s-a materializat foarte ușor sub forma unei surse de dimensiunile unei unități optice, care necesită doar montarea într-un bay de 5,25 și poate asigura PC-ului o putere suplimentară maximă de 300 de wați. Acest „booster" de extra putere dispune de propriul său sistem de răcire foarte silențios și conferă un aspect mai deosebit carcasei datorită unor inserții luminoase albăstrui în panoul său frontal.

Ofertant: Darer Prescom ▸ **Telefon:** 0259-34.24.31 ▸ **Preț:** 279 RON



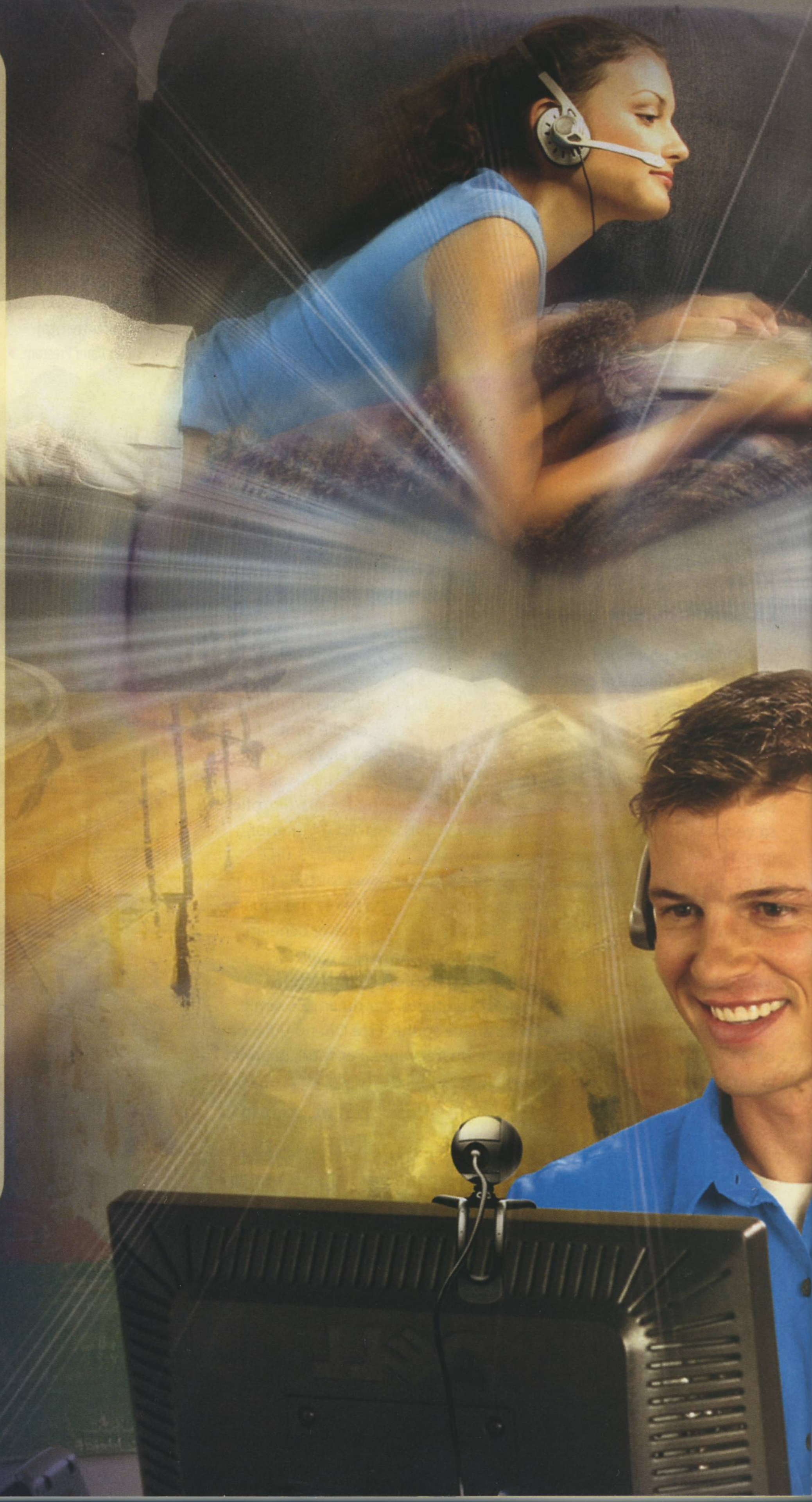
Adaptor Touch Electronic

Ingenios, nu?



Vi s-a întâmplat vreodată să folosiți un device care pentru simpla lui funcționare era obligatoriu să fie conectat la un port USB? Nu mă refer la cele care folosesc această „portiță" pentru a transfera date, ci pentru a „păpa" ceva din cei 5 volți pe care îi oferă atât de darnic acest port. Există chiar foarte multe dispozitive de acest gen și la un moment dat chiar devin enervante. Chiar dacă vorbim de un simplu player MP3, din moment ce l-ați pus la încărcat la USB, evident, nu îl mai puteți folosi, că deh, sistemul de operare s-a și „atașat" de el. O soluție independentă care nu necesită pornirea PC-ului și care poate oferi exact aceiași 5 V necesari atâtor device-uri este acest adaptor de priză prevăzut cu un conector, ați ghicit, USB. Cu ajutorul lui, se poate reîncărca orice dispozitiv, ca și până acum, ba mai mult, acel player MP3 poate fi folosit în continuare în timp ce acumulatorii săi sunt încet, încet hrăniți cu lingurița.

Ofertant: Seektron ▸ **Telefon:** 0244-56.77.50 ▸ **Preț:** 5 EURO (fără TVA)



Comunicații perfecte

Orice viețuitoare de pe acest Pământ folosește sunetul ca mijloc de comunicare. El a fost și încă este la baza dezvoltării speciei omenești. Fără comunicarea verbală între semeni, întregul proces ar fi fost extrem de încetinit. De când se știe omul pe acest Pământ, el a folosit acest mijloc de comunicare în special pentru învățare. În acest fel, informația poate circula mult mai repede și între mai mulți indivizi. În timp, au apărut și instrumente care să permită sunetului să fie utilizat și în alte scopuri. De exemplu, în muzică, în comunicațiile la distanță etc. Dorința omului de a dezvolta acest subiect era atât de mare, încât au apărut și primele aparate de generat sunete, așa-numitele instrumente. Felul în care acestea sunau și modul în care se puteau combina tonalitățile au dat naștere altor și altor idei. Una dintre cele mai mari realizări în acest domeniu a constat în posibilitatea de a capta sunetele, urmând ca acestea să poată fi redate identic. Cele mai în vogă mașinării de acest tip au fost cutiuțele muzicale. Acestea aveau în componență un cilindru care făcea ca, prin mișcarea sa de rotație, să se lovească anumite „lamele" metalice construite la dimensiuni diferite și care produceau sunete diferite. În acest fel, se puteau crea melodii ce puteau fi redate de nenumărate ori. În decursul anilor, au mai apărut și alte aparate de generat și înregistrat sunetele, cu fel și fel de denumiri. Adevărata explozie în domeniu a apărut odată cu inventarea înregistrării și redării pe și de pe suportul magnetic. Procedura era destul de simplă și necesita un mediu ce putea fi ușor magnetizat, curent electric și un cap de înregistrare/redare. La început, calitatea era foarte slabă, însă timpul le-a perfecționat pe toate. La ora actuală, există suportul digital, ce poate reda/înregistra sunete cu o acuratețe incredibilă. În cele mai multe cazuri, urechea umană nu mai poate face diferența între sunetul real și cel înregistrat.

Secretele sunetului perfect

Norocul nostru este că ne-am născut într-o perioadă în care foarte multe lucruri ne sunt la îndemână. Nu cu foarte mulţi ani în urmă, dacă puneai problema înregistrării vocii umane de exemplu, oamenii te-ar fi crezut nebun. Acum, există fel şi fel de echipamente care să faciliteze aceste lucruri. La fel există şi dispozitive de generat sunete şi aici nu mă refer la instrumente sau alte generatoare de semnal, ci la cele care pur şi simplu redau un semnal deja existent... acele difuzoare sau mai nou speaker-e, cum ne place nouă să le numim. Evident, acestea sunt de diferite tipuri, cu fel de fel de tehnologii. Noi ne oprim de această dată asupra acelora care ne pot face viaţa mult mai frumoasă atât nouă, cât şi celor din jurul nostru. Sistemul „cască" era folosit intens încă de pe vremea telegrafului, când se transmiteau pe distanţe mai mari diverse coduri, în special cel Morse.

Astăzi, nu mai e nevoie să ţăcănim coduri, ci ne punem căştile pe cap, ne potrivim microfonul în zona gurii şi putem vorbi în voie, cel puţin când vine vorba de comunicarea pe net, unde nu suntem taxaţi la secundă.

În zona IT-ului, perechile de căşti cu microfon au prins foarte bine şi datorită jocurilor. Posibilitatea de a comunica şi de a te juca cu cineva aflat peste mări şi ţări, la costuri foarte mici, este un vis devenit realitate. Din ce în ce mai mulţi producători includ aceste facilităţi în jocuri, în special cele ce implică mai mulţi jucători în acelaşi timp.

Comunicarea prin căşti este asemănătoare telefonului, însă mult mai comodă şi mult mai bună din punct de vedere calitativ. De cele mai multe ori, sunetul este stereo, iar mai nou se tinde spre un sunet 3D, care să simuleze pe cât posibil situaţiile reale.

În acest test am inclus doar căşti cu microfon, de diverse categorii şi culori. Reprezentaţia a fost făcută pe şase „melodii" cu ritmuri şi cu bitrate-uri diferite. De asemenea, a mai fost punctată şi reprezentaţia făcută cu ajutorul microfonului. Nota finală a fiecărui produs a fost obţinută printr-un procedeu foarte complex, ce implică 55% nota de performanţă şi 45 de procente nota obţinută la dotări.

■ BogdanS

#1 Speed Link **Medusa 5.1 USB**



Unul dintre multiplele avantaje pe care această pereche de căşti ni le oferă este legat de placa de sunet. Spre deosebire de restul competitorilor din acest comparativ, care se bazează pe calitatea plăcilor de sunet, Speed Link Medusa 5.1 USB dispune de propria ei placă de sunet. Singura condiţie care trebuie îndeplinită pentru a fi utilizată este ca PC-ul pe care îl folosiţi să dispună de un port USB. Calitatea audio este remarcabilă, oferindu-mi prea puţine şanse de a-i găsi noduri în papură. Utilizarea acestei perechi de căşti doar la PC constituie singurul său mic dezavantaj. Căştile sunt robuste şi micile difuzoare sunt acoperite de catifea, fapt care face să nu simţim disconfort după o perioadă mai lungă de utilizare. Microfonul din dotare este prevăzut cu un sistem de susţinere foarte precis, dar care totuşi oferă o mobilitate crescută. După părerea mea, această pereche de căşti 5.1 este foarte potrivită pentru cei care vor să simtă un efect audio foarte realist în jocuri şi un surround excepţional la vizionarea filmelor.

Specificaţii:
Răspuns în frecvenţă: 20Hz ~ 25KHz
Senzitivitate: 102 dB
Lungime fir: 200 cm

Nota LEVEL: 9,03
Ofertant: High End Solutions Company
Preţ: 64 EURO (fără TVA)

#2 Altec Lansing **AHS615**



Specificaţii:
Răspuns în frecvenţă: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 105 dB
Lungime fir: 290 cm

Nota LEVEL: 8,75, Ofertant Skin Media,
Preţ: 34 EURO (fără TVA)

#3 Altec Lansing **AHS515**



Specificaţii:
Răspuns în frecvenţă: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 105 dB
Lungime fir: 290cm

Nota LEVEL: 8,42, Ofertant Skin Media,
Preţ: 33 EURO (fără TVA)

#4 Speed Link **SL-8755**



Specificaţii:
Răspuns în frecvenţă: 20Hz ~ 25KHz
Senzitivitate: 102 dB
Lungime fir: 220 cm

Nota LEVEL: 8,33, Ofertant: High End Solutions Company,
Preţ: 26 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Nume	Speed Link	Altec Lansing	Altec Lansing	Speed Link	Empire
Model	Medusa 5.1 USB SL-8794	AHS615	AHS515	SL-8755	CD-6651MV
Ofertant	High End Sollutions Comp.	Skin Media	Skin Media	High End Sollutions Comp.	IT Direct
Telefon	021-2525334	021-3168200	021-3168200	021-2525334	021-3205462
Preţ [EUR] (fără TVA)	64	34	33	26	26
CĂŞTI					
Impedanţă	32	32	32	32	32
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 25KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 25KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	102	105	105	102	120
Putere maximă (mW)	300	100	100	300	100
MICROFON					
Impedanţă	1.5	1.5	1.5	1.5	2,2
Răspuns în frecvenţă	1.5	1.5	1.5	1.5	30Hz ~ 16KHz
Senzitivitate (dB)	-60	-60	-60	-60	-60
Tensiune de alimentare	4.5	4.5	4.5	4.5	4,5
DOTĂRI					
Lungime fir (cm)	200	290	290	220	205
Material construcţie speaker	Catifea	Vinil	Vinil	Catifea	Burete
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU	NU
Speaker-e mobile	DA	DA	DA	DA	DA
EVALUARE					
NOTA Audiţie Track1(1-10)	10	8	9	7	8
NOTA Audiţie Track2(1-10)	10	10	9	7	9
NOTA Audiţie Track3(1-10)	10	9	9	8	8
NOTA Audiţie Track4(1-10)	9	9	8	7	7
NOTA Audiţie Track5(1-10)	9	10	10	8	9
NOTA Audiţie Track6(1-10)	10	10	9	8	8
NOTA Design(1-10)	9	10	9	10	9
Nota comportament microfon (1-10)	9	9	8	9	6
REZULTATE					
Performanţă (55%)	9.43	9.32	8.75	8.13	7.71
Dotări (45%)	8.54	8.05	8.01	8.59	7.57
Nota LEVEL	**9.03**	**8.75**	**8.42**	**8.33**	**7.65**

#5 Empire **CD-6651MV**



Specificații:
Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 120 dB
Lungime fir: 205 cm

Nota LEVEL: 7,65, Ofertant: IT Direct,
Preț: 26 EURO (fără TVA)

#6 Teac **HP-5**



Specificații:
Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 105 dB
Lungime fir: 260 cm

Nota LEVEL: 7,43, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 14 EURO (fără TVA)

#7 Altec Lansing **AHS322**



Specificații:
Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 105 dB
Lungime fir: 240 cm

Nota LEVEL: 7,32, Ofertant: Skin Media,
Preț: 15 EURO (fără TVA)

#8 Somic **SM-908**



Specificații:
Răspuns în frecvență: 18Hz ~ 25KHz
Senzitivitate: 105 dB
Lungime fir: 240 cm

Nota LEVEL: 7,19, Ofertant: Quartz Computer,
Preț: 4 EURO (fără TVA)

#9 Genius **NS-02N**



Specificații:
Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 101 dB
Lungime fir: 170 cm

Nota LEVEL: 6,70, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 5 EURO (fără TVA)

#10 Sonic **HPCD-750**



Specificații:
Răspuns în frecvență: 20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate: 105 dB
Lungime fir: 170 cm

Nota LEVEL: 6,70, Ofertant: Quartz Computers,
Preț: 2,7 EURO (fără TVA)

LOC	6	7	8	9	10
Nume	Teac	Altec Lansing	Somic	Genius	Sonic
Model	HP-5	AHS322	SM-908	NS-02N	HPCD-750
Ofertant	Ultra PRO Computers	Skin Media	Quartz Computers	Ultra PRO Computers	Quartz Computers
Telefon	031-4022292	021-3168200	021-3169663	031-4022292	021-3169663
Preț [EUR] (fără TVA)	14	15	4	5	2.7
CĂȘTI					
Impedanță	32	32	32	32	32
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	18Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	105	105	105	101	105
Putere maximă (mW)	100	100	100	100	100
MICROFON					
Impedanță	2,2	1.5	1.5	2,2	1.5
Răspuns în frecvență	30Hz ~ 20KHz	1.5	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Senzitivitate (dB)	-60	-60	-58	-60	-58
Tensiune de alimentare	4,5	4.5	4,5	4,5	4,5
DOTĂRI					
Lungime fir (cm)	260	240	240	170	170
Material construcție speaker	Vinil	Burete	Vinil	Burete	Vinil
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU	NU
Speaker-e mobile	DA	DA	DA	NU	NU
EVALUARE					
NOTA Audiție Track1(1-10)	6	5	3	4	3
NOTA Audiție Track2(1-10)	8	6	6	6	6
NOTA Audiție Track3(1-10)	8	8	8	8	7
NOTA Audiție Track4(1-10)	6	7	5	6	5
NOTA Audiție Track5(1-10)	8	9	8	7	7
NOTA Audiție Track6(1-10)	8	8	8	7	7
NOTA Design(1-10)	7	8	9	8	8
Nota comportament microfon (1-10)	7	6	7	6	7
REZULTATE					
Performanță (55%)	7.22	6.96	6.77	6.42	6.34
Dotări (45%)	7.69	7.76	7.72	7.05	7.13
Nota LEVEL	**7.43**	**7.32**	**7.19**	**6.70**	**6.70**

Sony Ericsson Z530i

Deşi nu se numără printre cele mai noi modele, Sony Ericsson Z530i are câteva elemente care îl fac foarte competitiv faţă de multe alte mobile lansate chiar cu o lună în urmă. În cele aproximativ 94 de grame, cei de la Sony Ericsson au reuşit să includă două display-uri, o cameră foto de 1,3 megapixeli, o memorie internă de 24 de megabiţi, o funcţie de vibraţii, trei jocuri, o grămadă de utilitare multimedia şi office şi trei opţiuni de conectare cu alte device-uri: Bluetooth, infraroşu şi USB. Un aspect destul de util al acestui telefon este faptul că i se pot schimba feţele. Dacă vă treziţi într-o dimineaţă mai puţin „comunicativi", vă puteţi schimba culoarea telefonului într-o clipită şi poate astfel vă mai înviorați şi drumul către şcoală poate părea mai scurt. Cine ştie? Camera foto nu este cine ştie ce capodoperă. La ai săi 1,3 megapixeli, interpolaţi şi aceştia, nu vă aşteptaţi ca fotografiile pe care le face să vă impresioneze. Totuşi, dacă nu aveţi pretenţii legate de rezoluţie şi alte detalii ce ţin de acest aspect, puteţi filma scurte secvenţe doar printr-o simplă apăsare de buton. Băgaţi de seamă ce melodie folosiţi pe post de sonerie. Dacă puneţi una mai lentă, riscaţi să nu vă auziţi telefonul. Volumul soneriei, deşi dat la maximum, este destul de slab ca putere şi nu face faţă dacă vă aflaţi într-o zonă foarte aglomerată.



Specificaţii Sony Ericsson Z530i

Reţea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, Bluetooth, Infraroşu, USB 2.0
Dimensiuni:	90 x 47 x 24 mm
Greutate:	93 grame
Ecran1:	UBC – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Ecran2:	Mono, 101 x 80 pixeli
Cameră foto:	1,3 MP interpolaţi, 640 x 480 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	DA
Suport Java:	DA
FM Radio inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maximum 9 ore

BenQ-Siemens EF51



Ştiu că pare puţin cam „încărcat" ca design, dar acest telefon încearcă să combine cât mai multe facilităţi într-un singur device. Şi pentru că nu se face rabat la calitate, producătorii au avut grijă să monteze un ecran foarte sofisticat, capabil să afişeze până la 256 de mii de culori, să includă posibilitatea de a reda sunete polifonice chiar şi cu surround 3D, iar în ceea ce priveşte partea de player portabil, putem vorbi atât de posibilitatea de a reda melodii în format MP3, WMA sau AAC, cât şi de cea de a recepţiona posturi de radio FM. Cardurile miniSD sunt singurele modalităţi de a alimenta telefonul cu muzică, memoria internă de 20 de MB fiind, după părerea mea, insuficientă.

Dimensiuni: 89 x 49 x 18mm
Greutate: 95 g
Display: TFT – 256.000 culori, 120 x 128 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 870 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maximum 4 ore

Qtek 8300



Nota 10 la capitolul dotări pentru acest telefon „miniPC". Spun acest lucru deoarece Qtek 8300 foloseşte ca sistem de operare Microsoft Windows Mobile 5.0 Smartphone Edition şi de aici apare avalanşa de facilităţi care sar în ajutorul utilizatorului atunci când are nevoie. Dacă sunteţi genul de persoană care preferă să fie în permanenţă online, telefonul dispune şi de un modul wireless Wi-Fi 802.11b prin intermediul căruia vă puteţi conecta la diverse hot spot-uri. Ecranul său foarte mare permite o vizualizare excelentă a site-urilor de pe internet sau a e-mail-urilor. La fel cum ne-am obişnuit ca şi pe anumite tastaturi de PC să apară câteva butoane multimedia sau office, şi la acest telefon au apărut câteva butoane care apelează direct funcţii de interes fără a mai fi nevoie să răscolim prin meniuri după ele.

Dimensiuni: 107 x 46 x 17 mm
Greutate: 106 g
Display1: TFT - 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1150 mAh
Stand-by: până la 250 de ore
Talk time: maximum 5 ore

BogdanS

Notpron

Poate că majoritatea dintre voi cunosc acest site, însă eu tot îl aduc în discuție. Notpron este cea mai grea ghicitoare de pe internet, cel puțin așa se zice. Un puzzle în care tot timpul va trebui să gândești altfel. Problema lui este că mănâncă prea mulți neuroni pentru unii...

www.deathball.net/notpron/



The N00b

Giana Masetti este o avidă jucătoare de MMORPG-uri, dar și creatoare de benzi desenate, pasiuni care până la urmă au făcut-o să creeze un întreg site. Comics-urile în număr de peste 200 sunt foarte reușite și reprezintă o perspectivă interesantă asupra vieții noastre de MMORPG-iști cronici. Dacă vrei să te simți vinovat că omori șoareci, The N00b e soluția.

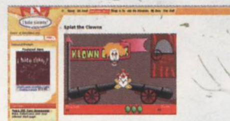
www.thenoobcomic.com



I hate clowns

Nefericiții indivizi care se îmbracă cu pantaloni imenși, paiete și nasuri roșii borcănate au devenit în ultima vreme vânați de-a dreptul de către semenii lor îmbrăcați normal. Campania media de defăimare a imaginii clovnului a dat roade destul de repede și iată unde au ajuns unii. Însă, recunoaște, îți e frică de clovni din cauză că ar putea ascunde sub îmbrăcămintea aia oribilă un criminal în serie sau un pedofil. Încă un pic și Moș Crăciun ajunge tot acolo.

www.ihateclowns.com



When Good Toilets... Go Bad!

Deși e ultimul lucru la care mă pot gândi în acest moment, am rămas uimit de multitudinea de „scaune" de toaletă care există în mintea unora. Dacă vrei să simți un pic cum e după ce ai mâncat carne stricată sau ai băut prea multă votcă, preferabil cu concentrat de portocale, vizitează imaginația acestor oameni. Lor nu li se face rău...

home.att.net/~toyletbowlbbs/toilets.htm



Silent Hill

Silent Hill a fost așteptat de fanii seriei de jocuri cu sufletul la gură, însă nici n-a ajuns bine în cinematografe că s-a și trezit cu un val de cronici nefavorabile aruncate împotriva sa. De ce? Pentru există critici care n-au fost în stare să deslușească misterul ce se ascunde în spatele poveștii, spunând că trebuie să joci neapărat jocurile dacă vrei să înțelegi ceva. Aiurea. Silent Hill nu este BloodRayne sau Alien vs. Predator, deci nu trebuie judecat după aparențe, nefiind deloc un eșec, ci una dintre cele mai „fidele" ecranizări ale unui joc pentru marele ecran, ceea ce înseamnă că este un film bun. Punct și de la capăt.



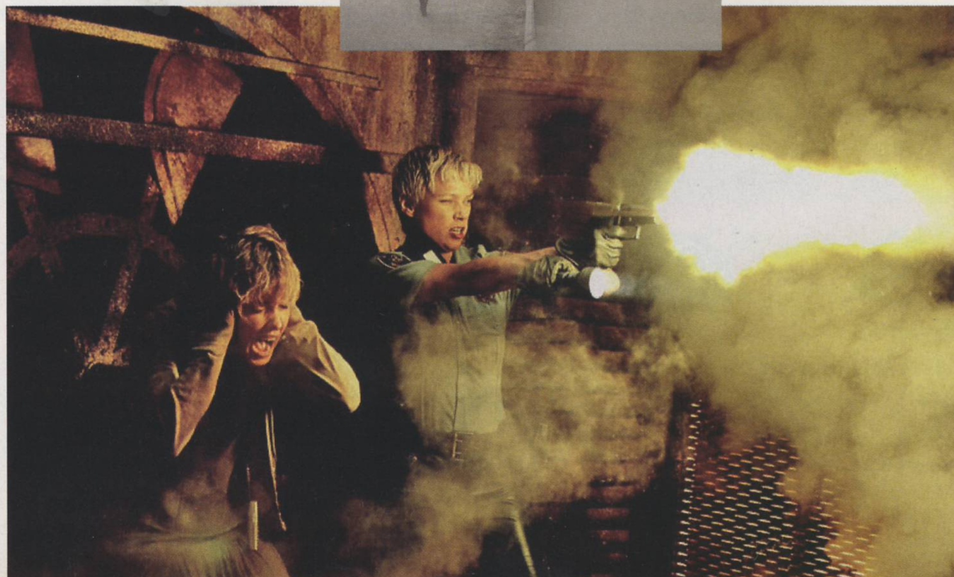
Povestea filmului urmărește pașii unei mame care își pierde fiica într-un oraș uitat de lume, mistuit de flăcările care i-au adus sfârșitul în urmă cu mulți ani. Silent Hill nu este deloc un oraș fantomă, chestiune pe care mămica o află pe propria piele, când face cunoștință cu teroarea și creaturile bolnave ce năpădesc orașul odată cu venirea întunericului. Și nu mă refer la întunericul nopții, ci la bezna de nepătruns care îl cuprinde din oră-n oră. Alarma din vârful bisericii își urlă avertismentul, iar după câteva secunde se lasă liniștea. O liniște de moarte... spartă imediat de copiii Satanei, care se trezesc la viață și aleargă într-un suflet ca să te jupoaie. Nu-s tocmai ai lui Nespălatu', da-s pe aproape. Ciudatul cu piramida aia pe cap, care se apropie de mine târând după el o ditamai sabia de două ori cât el de mare, n-a venit să-mi dea binețe. Am eu o vagă bănuială...

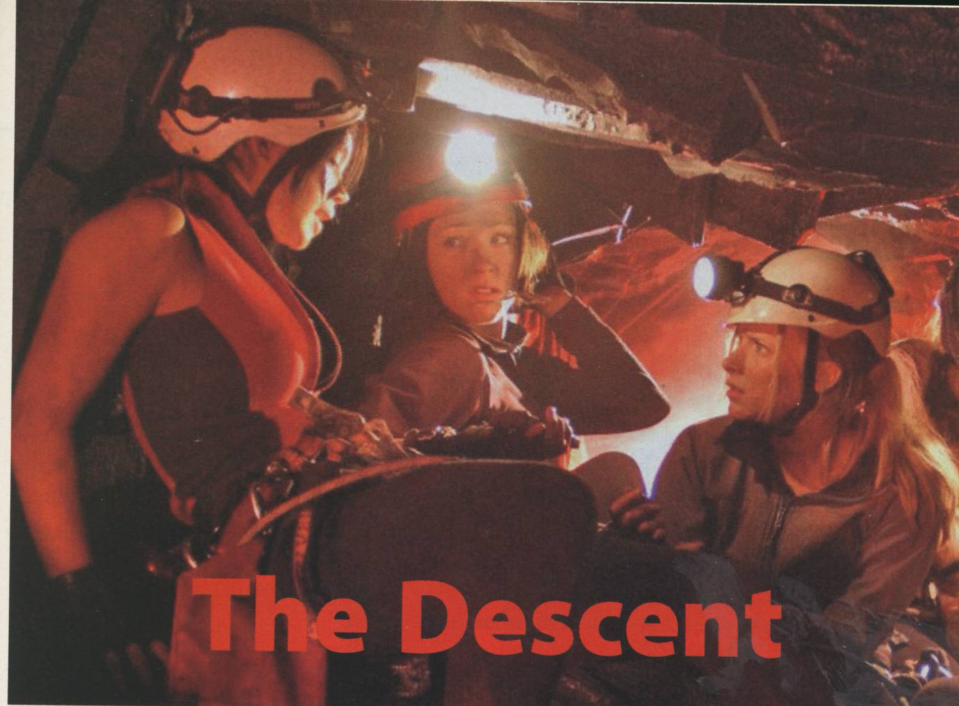
Macabru și bolnav. La așa joc, așa film. Numai mintea unui japonez ar putea zămisli creaturi atât de înspăimântătoare. Monștrii care odinioară călcau pământul sub formă umană răsar acum din tenebre cu fețele mutilate, membre amputate, organe scoase pe dinafară și apendice crescute în locuri la care nici nu te gândești, cu un singur gând. Să ucidă, într-un mod cât mai crud cu putință. Adaugă o coloană sonoră cu porniri pesimiste și îți vei face o idee, mai ales dacă ai jucat jocul, despre atmosfera din jurul grozăviei. Noroc cu Johnny Cash care intervine, la un moment dat, descrețind frunțile.



La final, Christophe Gans, realizatorul filmului, lasă câteva întrebări fără răspuns, însă pentru gamerii obișnuiți cu universul Silent Hill, n-ar trebui să fie o problemă aflarea misterelor. Pentru noii veniți, Silent Hill este un horror bun, cu o poveste deloc complicată și ușor de urmărit. Puțin cam „bolnav" pe alocuri, dar asta n-ar trebui să te oprească.

■ KiMO





The Descent

Nu am fost niciodată un mare fan al filmelor horror, iar atunci când se întâmpla să mai văd câte unul, le credeam comedii. Pur şi simplu nu s-au legat de mine. În ceea ce priveşte filmele care apelează mai mult la minte decât la frica de întuneric, a căror componentă psihologică te şochează într-adevăr, acolo e o altă poveste. The Descent nu este un film foarte nou, are aproape un an, însă întâmplător am dat peste el de curând. Nu mă mir de ce l-am trecut cu vederea pentru că în primul rând nu a fost mediatizat, iar în al doilea rând era anunţat ca horror. Căutând pe imdb.com un film cu acelaşi nume, un serial cretin inspirat din The Core, am dat peste acesta. Citind rapid câteva review-uri, am luat-o repede înspre centrul de închirieri, de unde am primit un DVD nou nouţ... nimeni nu ştia de el, lucru destul de trist. Acum, după ce l-am văzut în fine, recunosc că sunt şocat. Este unul dintre cele mai bune filme „horror/terror" pe care le-am vizionat. Nu are nicio legătură neapărat cu faptul că ideea ar fi fantastică, adică o rasă de oameni-lilieci ascunsă în peşteri nepătrunse de milioane de ani, pentru că nu e. Are legătură cu plauzibilitatea ideii, cu claustrofobia pe care filmul ţi-o inspiră şi cu o tehnică cinematografică de excepţie. Subiectul... şase tinere cu spirit aventuros se întâlnesc după o perioadă de vreme pentru a depăna amintiri şi pentru a reînvia spiritul grupului, după ce acesta a dispărut în urma unui accident stupid. Ele aleg să coboare într-o peşteră cunoscută, explorată deja, însă lucrurile iau o întorsătură greşită. Peştera cu pricina era virgină, cunoscută, dar neexplorată. Probleme destul de serioase apar când un tunel de acces, mai exact cel prin care intraseră, se surpă. Iar probleme se ivesc când în fine realizează că nu sunt singure în peşteră. O rasă de oameni mai ciudaţi le confundă pe bună dreptate cu o posibilă cină, iar vânătoarea începe. Cred că mi-a sărit tot smalţul de pe dinţi de-a lungul celor două ore de film, iar în final, mi-am jurat că io nu mai intru în vecii vecilor într-o peşteră. E absolut fantastic modul în care regizorul, Neil Marshall (Dog Soldiers), a reuşit să materializeze în imagini cele mai urâte defecte pe care le are un om, fără componente verbale coerente (ţipete multe) şi să creeze permanent situaţii la care nu m-aş fi aşteptat. Distribuţia este una de necunoscuţi aproape, însă fiecare şi-a jucat rolul în cel mai natural mod posibil. Aproape că ai senzaţia, ca şi în The Blair Witch Project, că de fapt au fost filmaţi cu camera ascunsă… Finalul filmului este pe măsură, te lasă şocat şi plin de întrebări pe care nu vrei să le pui de fapt nimănui, ci ţie însuţi. Dacă ai inima tare, The Descent este un film pe care nu ai cum să-l uiţi.

■ **Locke**

Aeon Flux



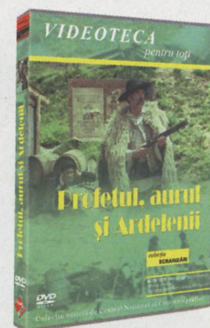
An: 2005
Regia: Karyn Kusama
Gen: Acţiune/Sci-Fi
Cu: Charlize Theron, Marton Csokas
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Barbie And The 12 Dancing Princesses



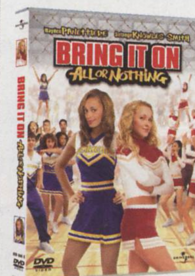
An: 2006
Gen: Animaţie

Profetul, aurul şi ardelenii



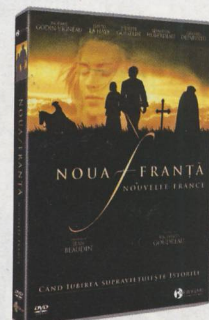
An: 1978
Regia: Dan Piţa
Gen: Western/Comedie
Cu: Ilarion Ciobanu, Ovidiu Iuliu Moldovan
Suport: DVD
Un produs: CENTRUL NAŢIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

Bring It On: All or Nothing



An: 2006
Regia: Steve Rash
Gen: Comedie
Cu: Hayden Panettiere, Jake McDorman
Suport: DVD

New France (Nouvelle-France)



An: 2004
Regia: Jean Beaudin
Gen: Dramă
Cu: Noémie Godin-Vigneau, Gérard Depardieu
Suport: DVD

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40

LEVEL 09/06

talon de comandă

Prin completarea talonului alăturat imi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugam să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL august-septembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL PAGINI WEB	10,40 lei		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,50 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 09/06

talon de abonament

Prin completarea talonului alăturat imi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugam să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution



Câștigă jocul Reservoir Dogs

Cine a regizat filmul Reservoir Dogs?

a. Jim Jarmush ☐
b. Martin Scorsese ☐
c. Quentin Tarantino ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Reservoir Dogs din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2006.



Doamnă, pentru ultima oară, nu v-am furat eu croşetul. **Imagine trimisă de Pungashu.**



Mulţi, dar prost organizaţi. **Imagine trimisă de Petre Anghel.**



Casă, dulce casă.
Imagine primită de la Gabrielescu Vlad.



Pe vremuri, se furau cauciucurile. **Imagine primită de la Radu Jarcau.**



Cum o fi trecut de cântarul oficial?
Imagine trimisă de Alexandru Leu.



Scoate, bă, faza lungă că ne văd vecinii.
Imagine trimisă de Marius Claudiu Musat.



Să fie acesta rezultatul combinaţiei votcă cu gheaţă?
Imagine primită de la Alex B.

Câştigătorul din acest număr este Petre Anghel.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



A fost odată ca niciodată o Akashă care mai avea puţin şi pierdea trenul. Acest tren pleca în 45 de minute şi ea tot la calculator se găsea... scriind... căutând şi intrând în panică... Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!

Cu alte cuvinte, vă mulţumesc pentru cantitatea impresionantă de e-mail-uri pe care le-aţi trimis la chatroom@level.ro şi am fugiiiiiit!!! Bineînţeles, nu înainte de a corecta eroarea din numărul trecut şi a menţiona că povestea Marcicăi este de fapt scrisă de Lady Arwen, care pe lângă faptul că nu s-a supărat de publicarea forţată :), ne-a făcut cadou un nou text. Enjoy!

■ **Akasha**

Chatroom

Mugetarea

Nu-şi poate închipui nimeni ce mi s-a întâmplat azi. Şi eu am fost uluit, mirat, siderat, cu un cuvânt - surprins. Nu plăcut, nu neplăcut, ceva deasupra plăcutului şi neplăcutului - surprins.

Totul a început când am coborât în Pasajul Universitatea. Cum m-am apropiat de ieşirea dinspre Universitate, un sunet străin, monoton, metalico-electric devenea din ce în ce mai tare. Până la urmă, a devenit un uruit searbăd şi lacom. Din colţul ochiului, deja am prins şi o mişcare. Apoi mi-am întors privirea curios şi am văzut inimaginabilul, fantasticul, ce m-a scos din ritmul gri-cotidian. Stăteam acolo, oamenii treceau în faţa mea, iar eu nu puteam să mă mişc. Stăteam realmente hipnotizat de dungile ascendente. Era scara rulantă. Da, oameni buni, ştiu că e greu de imaginat, nici eu n-am crezut ochilor, dar scara rulantă de la Universităţii funcţiona. Cred că starea mea spirituală este asemănătoare cu cea a lui Zenon când i-au venit ideile pentru paradoxuri.

■ **Blackfox**

Bistro de l'arte

- „Fă un pas în faţă, dă uşor din coate, că aşa-i în viaţă, nu rămâne-n spate..." Fă un pas în faţă... mmmmda. Dă-i uşor din coate... Uite cu asta nu sunt de acord, dom'le. Adică dacă dai, atunci dă-i până ajungi unde trebuie, nu te bâţâi aşa, doar de formă! Aşa-i în viaţă! Dacă ai rămas cu un singur pas în spate, eşti mort!

M-am uitat urât peste umăr.

- Şerban...

- Da?

- Taci naibii din gură.

- Cum spui tu, se retrase paşnic Şerban. Scuze.

- Mmm... Nu face nimic.

Pauză.

- „Şi mişcă-te la stân-ga, mişcă-te la dreap-ta"...

***

Faceţi cunoştinţă cu noul meu coleg de birou, Şerban „Moară Stricată" Pancu. Printr-o întâmplare fericită(?), vechiul meu coleg de birou a avut şansa de a pleca definitiv în State, şansă de care a profitat fără niciun fel de discuţie. Aşa că eu m-am ales cu un bobocel care ascultă Voltaj şi AndreEA şi care, în afară de asta, nu ştie absolut nimic.

Mda. Să nu exagerăm. Şerban se pricepe la C++ - cât de cât. Şi la Counter Strike - tot cât de cât. Şi - spune el - la Warcraft.

Da' de unde.

Sincer, în prima zi am fost surprins plăcut când, după program, Şerban m-a provocat la o partidă de Warcraft. Am ridicat o sprânceană când individul a ţinut morţiş să jucăm pe o hartă anume - mai precis, o ditamai harta, concepută pentru maximum opt jucători, cu tot felul de cotloane, monstruleţi şi monştri, de mi s-a făcut lehamite până am reuşit să-i găsesc baza. Dar apoi n-am mai avut nicio problemă şi în mai puţin de cinci minute l-am făcut praf. Sau, cel puţin, aşa credeam, pentru că Şerban mai avea trei baze răspândite aiurea pe hartă, de m-au apucat toate furiile pământului până când am reuşit, în fine, să-l bat. La sfârşit, mi-a strâns, sportiv, mâna... şi apoi m-a făcut praf:

- Ştii cine a făcut harta asta?

- Cine?

- Eu!

Şi acum îi mulţumesc Cerului că nu aveam la îndemână niciun obiect cu care aş fi putut să-i dau în cap.

Câteva zile mai târziu, acelaşi Şerban m-a provocat din nou la o partidă de Warcraft, tot pe o hartă făcută de el. De data asta însă, harta era de dimensiuni cât de cât normale. Mi-am construit o bază mai de Doamne-ajută şi tocmai când mă pregăteam să îl fac praf - din nou - m-am trezit că un nenorocit de peon vine şi îmi distruge toată baza. Game over - Şerban wins.

- Cum?!

M-am oprit exact la timp... apoi am aflat că harta conţinea o anumită zonă în care fiecare jucător îşi putea face o singură unitate invulnerabilă pentru o anumită perioadă de timp. Să nu-ţi vină să mori?

Peste alte câteva zile, Şerban m-a provocat iarăşi la o partidă de Warcraft, şi - aţi ghicit - pe o a treia hartă făcută de el. De data asta însă l-am trimis, simplu şi frumos, la origini şi de atunci m-a lăsat în pace.

Cel puţin, într-un fel vorbind...

***

- „Aaaa - tât de scurtă-i vara şi e plin de flori, te înconjoară şi te-agaţă cu parfumul lor, din floare-n floare ca o albinuţă vrei să zbori, e-atât de scurtă vara asta şi e plin de flori..." Aşa-i, dom'le! Nu-i aşa că vara e scurtă? Să se facă vara mai lungă! Ce, asta-i treabă? Cât despre flori... har Domnului, că de ele nu ducem lipsă. Să zbori din floare-n floare... mmm...

M-am dat prompt cu capul de unitatea centrală. Până la sfârşitul programului mai aveam cinci ore bune...

The Ever-Loving End.

■ **Buttoyash**

Sigmund

Întunericul se lăsase, acum de-a binelea, în pădurea în care colindase în plină singurătate mai mult de 50 de ani. Elementul frapant era că nimeni nu îndrăznise să-i încalce teritoriul, căci, fără doar şi poate, era cel mai de temut dintre cei 12 care fuseseră odată în regatul Er'Khalm.

Se aşezase liniştit de timp la rădăcina unui stejar imens, lustruindu-şi cu grijă sabia. Tâmplele-i ninse, obrajii aspri erau marcaţi de timpul călător uitat de veacuri şi de zeii prea-puternici. Îşi ridică sprâncenele stufoase spre coroanele înalte ale copacilor, îngustându-şi ochii din cauza razelor stinghere ale apusului ce-i deranjau privirea. Tunica din piele îi acoperea umerii puternici, terminându-se aproape de coatele învelite de mânecile flanelei. Pulpele îi erau acoperite de poalele tunicii, pantalonii roşii,

mulați încă trădau o forță de neasemuit în ciuda vârstei sale. Ștergându-și cu mâna fruntea plină de sudoare, își scoase coiful încă strălucitor privind însemnul sacru al neamului său... A trecut atât de mult, atât de mult de la ultima întrunire... Nici nu mai era sigur dacă trăiau, dacă muriseră, dacă fuseseră uciși. Își privi cu mândrie sigiliul purtat cu demnitate pe degetul mic al mâinii drepte.

Bătrânul Sigmund se ridică, apoi își scutură roba lungă de frunzele uscate ce se așezaseră pe ea. Privi de jur împrejur... așteptase 750 de ani vestea, el și toți ai lui. Privi din nou către azurul nemărginit. Duse mâna către frunte, parcă alungându-și cu teamă un gând răzleț de care se temea, apoi își îndreptă privirile către pajiștea care se întindea la o aruncătură de băț.

Amurgul începuse să-și facă simțită prezența în pădurea T'ech. Era o pădure bătrână ca timpul, care mărginea regatul Er'Khalm sau ceea ce mai rămăsese din el. Drumul vechi din piatră galbenă care traversa codrii ducea către Sar'Mis, ultimul oraș care supraviețuise atacurilor repetate ale cavalerilor Dark'saber, construit în stâncă neagră, înconjurat de un râu infinit de smoală. Doar zânele care străjuiau porțile imense aveau puterea să le deschidă sau să le închidă sau să-i ajute pe trecători să învingă smoala fierbinte și neagră. Rămăseseră doar 3 zâne, bătrâne și înțelepte: Alhabar, din ținuturile îndepărtate ale lui Alah, fiica lui Mushlam și a Iasminei, Rhianon, zână a ghețurilor din regatul Nordului rece, din neamul bravilor vikingi MacShawn și vesela Shabree, zeița lunii albastre și a florilor Akse, atoatetămăduitoare. Toate trei erau purtătoare ale Veștii despre tăvălugul nimicurilor care încurcase socotelile lumești ale neamurilor conviețuitoare. Sigmund era ultimul din cei 12 pe umerii căruia rămăsese povara biruinței și gustul amar al succesului.

Se ridicase de-a binelea, căci odată cu lăsarea întunericului simțurile i se ascuțiseră. Se așternuse liniștea peste coroanele bătrâne și peste creștetul cavalerului. Porni agale către bidiviul său precum huila, cu pași grei și obosiți de viață. Calul întoarse capul către el:

- Încotro, Mylord?

Sigmund nu-i răspunse și, ridicându-și desaga cu merinde de jos, se urcă în șa, îndemnându-și vechiul prieten la drum. În întunericul nopții trunchiurile copacilor se profilau ca niște umbre desenate în peniță, cu coroane uriașe și rotunde, înconjurate de întuneric și răcoare. Priveau amândoi în jos, la drumul bătut de ani, la piatra galbenă. Începuse să plouă peste frunzele codrului și peste sufletele lor singuratice și înfrigurate.

Cerul se lumina din când în când vărsându-și furiile în torente zdrobitoare. Încă puțin și pădurea avea să se sfârșească. Bolovanii care începuseră să se îndesească îi anunțau că urmează râpa. La un moment dat, șirul copacilor se termină și se opriră pe o coastă înaltă. La lumina fulgerelor zăriră porțile regatului Er'Khalm: două turnuri uriașe împletite în jurul unor stâlpi infiniți de cuarț albastru, legate între ele de o pasarelă.

- Dark Gate, Mylord.

- Da, prietene, Dark Gate. Bătrân și neprietenos. Dar va trebui să încercăm să răpunem mânia acestui înger întunecat. Porniră agale pe poteca săpată în piatră, către granița dintre cele două lumi. Urmau să afle dacă ei erau aleșii. Erau ultimii. Nu mai rămăsese nimeni, iar acest lucru îl îngrijora pe Sigmund mai mult decât orice. Era unicul care rămăsese să ducă mai departe legământul lui Zhados, unicul care ducea cu sine povara anilor sacri ai celui care fusese odată cel mai semeț regat al Kharmei. Mai fuseseră multe altele, dar fuseseră distruse. Sahid, ținutul temutului Alah fusese primul, deși era destul de departe, spre răsărit. Apoi urmase Drash, regatul fuscilor, niște creaturi înțelepte, care cârmuiau regatul luminilor. Tărâmul Garfield fusese de-a dreptul pârjolit și pustiit, secătuit de viață și iubire.

Ploaia se oprise, lăsând în urma sa tunete grele și întunericul cel de nepătruns. Cerul se arăta mâniat, iar zeii aruncau cu fulgere scurte și grele asupra ținutului uitat de veacuri... Drumul galben se întindea înaintea celor doi drumeți.

Sigmund ridică fruntea: în fața lor se întindea falnic Dark Gate, întunecat ca nopțile fără de lună, bătrân ca timpul, Dark Gate în care sălășluia Arg'Han, paznicul Sfinxului Grăitor. Se apropiară de porțile înalte, cioplite în stânca transparentă. În spatele lor se vedea o sală împrejmuită de coloane și trilitoni din cuarț, cu arhitrave arcuite. Sigmund descălecă și se apropie de porți. Scoase de la piept un răvaș din care șopti trei cuvinte. Porțile mari se deschiseră ca prin minune, parcă plecându-se în fața cavalerului și a bidiviului său. Intrară agale. Cele 12 arhitrave priveau de sus, grăind fiecare câte un nume și un chip cioplit. Toate cu excepția uneia, pe care nu era însemnat nimic. În spatele coloanelor se întindeau scaune mari, domnești, tapițate în mătăsuri și catifele, cu spătare înalte, terminându-se cu capete înfiorătoare de dragoni. În mijloc se afla un altar, străjuit de un dragon de piatră, cu aripile-i imense întinse către plafonul înălțat către văzduh, pictat cu chipuri ciudate. Piatra cubică a altarului purta greutatea unui nume, greu de deslușit. Pe laturile sale erau patru scaune rotunde, cioplite simplu, parcă de mâna săracilor zefrii, cei mulți din ținutul de piatră al viteazului Zafreng, cel care stăruise în privința unui tratat de vasalitate cu Dark'saberii.

Își continuară drumul tăcuți. În mintea bătrânului Sigmund se iveau amintiri, precum razele soarelui de răsărit, apele precum cristalul Kharmei, copacii verzi ca smaraldele zefirilor, fețele bravilor săi supuși, cu mult timp înainte să-și dea viața întru credință și dreptate.

La capătul sălii se înălța un tron greu, sculptat măiastru în chihlimbar și jad. Brațele se sfârșeau armonios în pante calde, iar în centrul său se putea vedea un însemn vechi. Sigmund își privi inelul, apoi întoarse privirea către tron. Cu fața albă, parcă de atâta emoție, căzu în genunchi și sărută pământul sacru al Er'Khalm-ului.

-Mylord... clipele ne sunt numărate, iar drumul este lung. Ridică-ți fruntea și privește într-acolo. Zăresc eu oare o ușă dosnică?

-Da, prietene, este ușa care duce către Sfatul Celor 12.

-va urma-

Lady Arwen





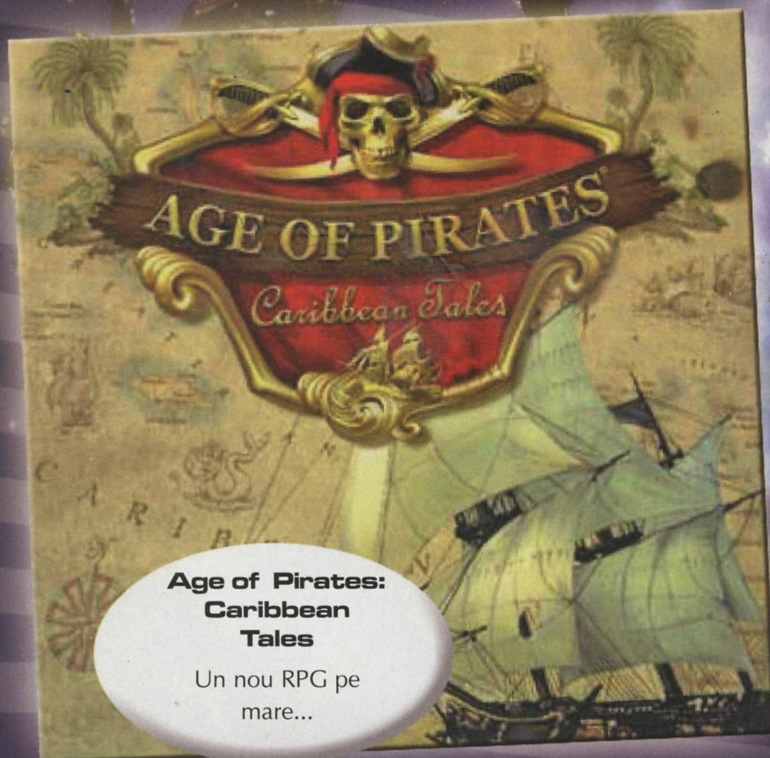


Call of Juarez

Bine ați venit în Vestul Sălbatic...

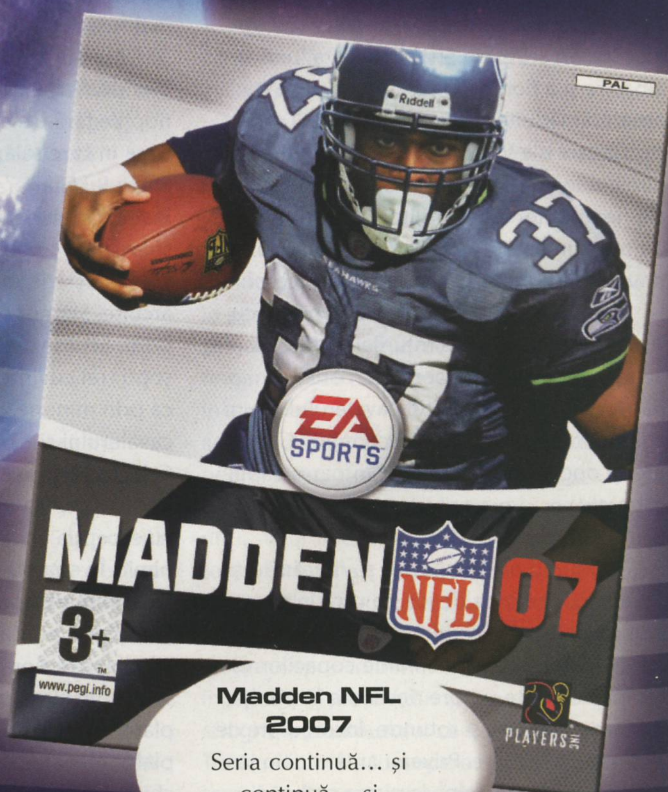
Paraworld

O strategie cu tente animalice



Age of Pirates: Caribbean Tales

Un nou RPG pe mare...



Madden NFL 2007

Seria continuă... și continuă... și continuă...

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro